3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.104

前线狙击

超级机器人大战K NDS
沙加2 秘宝传说 NDS
横行霸道 唐人街战争 NDS
机动战士高达 战场之绊 携带版 PSP
.hack//Link PSP
勇者30 PSP

专题企划

牛年说牛
漫谈「牛文化」

攻略透解

龙士传说 无限 加强版 PSP
世界传说 光明神话2 PSP
女神异闻录 恶魔幸存者 NDS
最终幻想·水晶编年史 时之回声 NDS

「特快专递」

北斗神拳 拉奥外传 天之霸王 PSP
噬魂师 战斗共鸣 PSP
指环王 征服 NDS

电脑报电子音像出版社

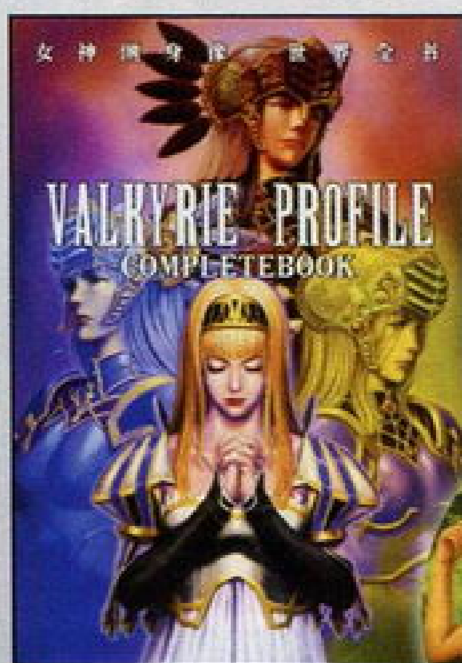
新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的"电玩书刊区"（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

女神侧身像 世界全书

16开精装特辑＋精选音乐CD

人与神的镇魂之歌——《女神侧身像》世界全书隆重登场。《女神侧身像》、《女神侧身像2 希尔梅丽娅》、《女神侧身像 负罪者》三部作品全面赏析。本专辑共包括全系列人物介绍＋设定图欣赏、未公开精美插画＋世界观设定、制作人秘闻访谈＋精选音乐CD等众多精彩内容。





2月13日 全国上市

游小说

第23辑

梦与现实交织的惊魂之旅，《零 刺青之声》四万字小说一期完结；《女神侧身像 负罪者》；阿尔托利亚内战的结束与人神之战的开篇；《最终幻想VII 再临之子》官方前传；带你一同走入蒂珐的内心世界；《浪漫纱迦 领域篇II》官方小说，追随夜猎者的脚步纵览世事沉浮；此外，《前线任务4》官方小说与《宿命传说》官方漫画也将继续进行连载。



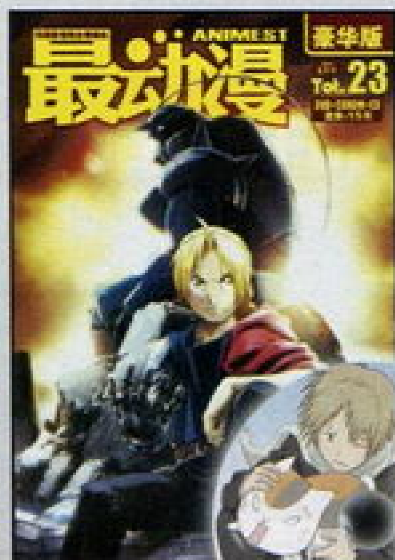


2月14日 全国上市

最动漫

Tot.23

《钢之炼金术师FA 前夜祭析》为迎接新一轮炼金时代做好准备；卷中特辑《在那螺旋的尽头》解析深邃复杂的《空之境界》。DVD收录《空之境界 矛盾螺旋》，《机动战士高达 重力战线2》以及ANIMELO SUMMER LIVE 08精粹版；豪华版赠品不仅有EVA新剧场版贴纸、Type-Moon全明星主题置物盒，独占CD更收录2009情人节动漫音乐专题！如此丰富的内容你千万不能错过！





2月14日 全国上市

Xbox360专辑

Vol.6

《Xbox360专辑 Vol.6》重装上阵。美日角色扮演游戏完美攻略大对决，《薄暮传说》与《辐射3》究竟谁是玩家最爱；精心准备X360至尊年鉴2008版，超过200款值得珍藏游戏，并为您准备了全国独家Arcade游戏年鉴；超过120分钟满载DVD，三大扛鼎游戏制作人为您带来制作幕后秘闻，《光环战争》开场动画提前放送，另有OST独家抢先试听。





2月17日 全国上市

堀北真希 S 写真集

堀北真希从《电车男》的崭露头角，到《野猪大改造》的人气急升，再到《爱无罪》的炙手可热，这都是与她的表演天分、不懈的努力，以及那中性十足的外表分不开的。在最新的《堀北真希 S 写真集》中，堀北真希一改中性形象，尽显其柔美妩媚，更特别收录了新剧《爱无罪》的绝密真希剧照，将其成熟的一面展示给所有FANS，随书附赠堀北真希“珍稀”档案光盘，绝对是FANS的珍藏纪念。





2月20日 全国上市

零 攻略全书

和风AVG游戏的最高杰作，《零》全系列攻略研究之书登场。《零 ZERO》、《零 红蝶》、《零 刺青之声》、《零 月食假面》，全系列四部作品详尽攻略＋系统研究、全文件古书＋灵LIST全收集、任务模式＋灵异现象纵览，而《零 蝶梦》全系列剧情赏析DVD光盘将为你重现一幕幕凄美的画卷。此外，随书还将特别奉送《零》特制典藏扑克牌，必定令你爱不释手。







2月20日 全国上市

游戏·人

第31辑

2009年第一本《游戏·人》，内容满载。《原点》，追踪小岛秀夫的西进之旅；《钢铁教父》，揭示最真实的富野由悠季的世界；《游光掠影》，推荐50部值得玩家观看的电影；《大珠小珠落玉盘》，2008年动画巡礼；《战神人物谱》，神话与游戏背景的深入探索……更多精彩文章和动听游戏音乐，尽在《游戏·人》。

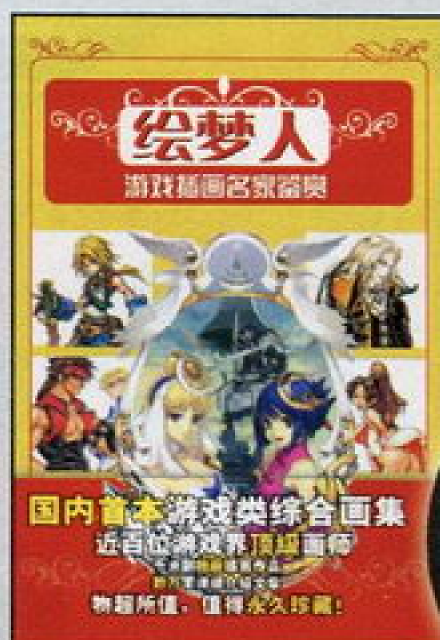




2月20日 全国上市

绘梦人 游戏插画名家鉴赏

当你在游戏的世界中畅游之时，是否曾被那些性格迥异、风姿多彩的角色们深深吸引？是否关心过到底是谁赐予了不知火舞、春丽的妩媚？又是谁让蒂法、萨菲罗斯的形象深入人心？《绘梦人 游戏插画名家鉴赏》就将带你走近游戏界那些塑造了数不胜数经典角色的画师们身边，回顾他们的创作和发展路程，近百位顶级画师、千余幅艳丽插画作品、数万字的详细介绍，一定会让你看得过瘾！





已上市 各地报刊亭有售

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年3月4日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第106辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO烧录卡 2名



EZ5 PLUS 清凉版烧录卡 2名



M3DSR烧录卡 2名

二等奖



SC-miniSD烧录卡 1名



SC-SD震动版烧录卡 2名



北通二代直插座充 BTP-6369 1名



北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

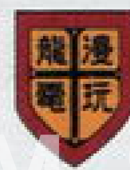
本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



黑角电子有限公司





龙漫电玩

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

2009年春节刚刚过去，LIKY在这里代表掌机王的全体小编给大家拜个晚年，祝大家在牛年里工作、学习、生活都牛气冲天，事事顺利。

春节后的第一辑《掌机王SP》，制作时间比较短，众小编们也都非常努力地赶进度，尤其是几个制作攻略的小编更是紧张，目的就是为了能让大家在年后尽早地看到《掌机王SP》，希望这次的内容可以让大家满意。另外，本辑在版式上也有了一些小变化，希望能带给大家一些不一样的感觉。

对了，各位应该已经看到本辑的赠品——书签，其实有6种不同图案哦，我们是随机送的，如果要想收集齐的话，就买6本吧。(笑)

LIKY

专题企划

牛年说牛
——漫谈“牛文化”



牛年已至，牛的话题是少不了的

在中国文化和游戏中，也不缺乏牛的存在

那么，就让我们来“牛年说牛”

P49

攻略透解

世界传说 光明神话2

PSP

详细流程攻略
剧情大纲介绍
全职业转职条件
全称号获得方法
初期支线任务介绍



与来自《传说》的人气角色在新世界展开冒险

P82

P104

攻略透解



PSP

超高自由度RPG

龙士传说 无限加强版

超详系统解说
情节流程概述
历史时期介绍/重要角色结局公开

攻略透解

战斗系统分析
主线剧情攻略
隐藏要素公开
恶魔列表及合体详解

以信念和力量开创新的世界

女神异闻录 恶魔幸存者

NDS



回归传统的《女神》新作

P57



VOL.104 掌机王SP

本辑赠品
《世界传说》主题书签
6种随机送！



美术总监：吴　松

主　　编：LIKY
责任编辑：LIKY
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年2月第一版
印　　次：2009年2月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年2月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-105-7

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。
Email投稿邮箱：pgking@263.net.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance、Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS、Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite、Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE、SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro、Nintendo公司出品

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

HARDWARE 硬件 SCE推出“嘉年华色彩系列”四款新颜色PSP-3000主机

2009年1月26日，SCE日本方面正式宣布将推出四款新颜色的PSP-3000主机，并为之命名为“嘉年华色彩系列（CARNIVAL COLORS）”。

官方展示，“嘉年华色彩系列”共包括“艳光红”、“跃动蓝”、“鲜亮黄”以及“活力绿”四种颜色，加上之前已经发售的“钢琴黑”、“珍珠白”以及“神秘银”三种颜色，PSP-3000大家族已经拥有了7个颜色的主机。据悉，“艳光红”和“跃动蓝”主机将率先于2009年3月5日在日本发售，而“鲜亮黄”和“活力绿”颜色的主机随后将于2009年3月19日登场，售价均为1万9800日元。而事实上其中的“艳光红”和“跃动蓝”主机已于2009年1月15日率先在香港地区推出了。

官方表示，“嘉年华色彩系列”的主要设计原则是以鲜艳的颜色配合富有光泽的主机，从而带给玩家华丽和快乐的感觉。



SOFTWARE 软件 《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》2009年春季发售







日前，在全世界都拥有极高人气的“《口袋妖怪》系列”开发商Pokemon公司宣布，将于2009年春在NDS上推出“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”的新作《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》，目前游戏的具体发售日以及售价还未确定。

官方透露消息，新作将会在2007年9月发售的《口袋妖怪不可思议迷宫　时·暗之探险队》的基础上追加角色、章节以及通信要素。新作中作为主人公登场的口袋妖怪将在前作的基础上新增5种，合计可操作角色数量达到19种。另外，可以共同进行冒险的同伴口袋妖怪数量也从原来的13种增加至21种。并且前作中不曾讲述的多个章节的故事也将在本作中登场，其中之一还将是与未来世界相关联的故事。

事件 规模将是去年的10倍，2009年E3正式“重生”

日前，E3展的主办者美国娱乐软件协会（ESA）方面表示，E3 2009的展出规模将向2006年的鼎盛时期靠拢，而E3 2009的入场人数预计将达到去年的10倍。另外，在布展规定方面也比以往要宽松一些，据悉，过去两届E3业界峰会对展出内容的要求异常严格，而且实行的都是邀请制。而2009年的E3情况将大为不同，不仅可以看到各家厂商的性感Show Girl再次回归，而且也不再有参观人数的限制。

此外，ESA方面还公布了E3 2009的首批参展商名单。从初步的参展名单来看，厂商总数大约有70家，比去年足足多了一倍，其中包括微软、任天堂、索尼、EA、NBGI、Capcom、Square Enix等游戏大厂，另外去年没有参加E3的世界最大规模第三方游戏厂商Activision Blizzard也将参展今年的E3。ESA方面表示，预定的展出空间很快就被填满了。

E3 2009首批参展商名单

Activision Blizzard, Inc.	Microsoft Corporation
Atari, Inc.	Midway Games Inc.
Atlus U.S.A., Inc.	MTV Games
Bethesda Softworks LLC	Namco Bandai Games America Inc.
Capcom Entertainment, Inc.	Nintendo of America, Inc.
Disney Interactive Studios, Inc.	Rebellion
Eidos Interactive	Sega of America, Inc.
Electronic Arts, Inc.	Serious Games
Epic Games, Inc.	Sony Computer Entertainment America Inc.
505 Games	Sony Online Entertainment LLC
IndieCade	Square Enix, Inc.
KOEI Corporation	Take-Two Interactive Software, Inc.
Konami Digital Entertainment, Inc.	THQ Inc.
LucasArts Entertainment Company LLC	Ubisoft Entertainment
Majesco Entertainment Company	Warner Bros. Interactive Entertainment Inc.

事件 索尼：我们不打算授权PlayStation品牌电话

去年我们曾连续报道过索尼打算推出PlayStation品牌移动电话的传闻，而在沉寂了一段时间后，PlayStation Phone于2009年再次进入了我们的视线。



来自业内的最新消息显示，索尼似乎并不打算现在就推出PlayStation Phone，而且就算推出的话也不会授权给索爱生产。根据Mobile Today的报道，一位熟悉索尼业务的内部人士透露说，去年年底索尼与索爱曾就PlayStation品牌移动电话的推出进行过磋商，但最后索尼方面拒绝了索爱提出的品牌合作计划。

另一方面，据称索尼的一位高层在谈判中向索爱方面明确表态，除非是索尼打算自己推出这种移动电话，否则不会使用PlayStation品牌。也就是说，索尼这一次不会像以前授权Bravia、Walkman和Cyber-shot给索爱用做品牌合作那样放开PlayStation。

消息传出后，索尼官方表示拒绝就此事发表评论，但索爱方面的一位官方发言人对外透露说，索尼不打算在市场和技术需求都成熟以前考虑PlayStation Phone。

（图片为虚构）

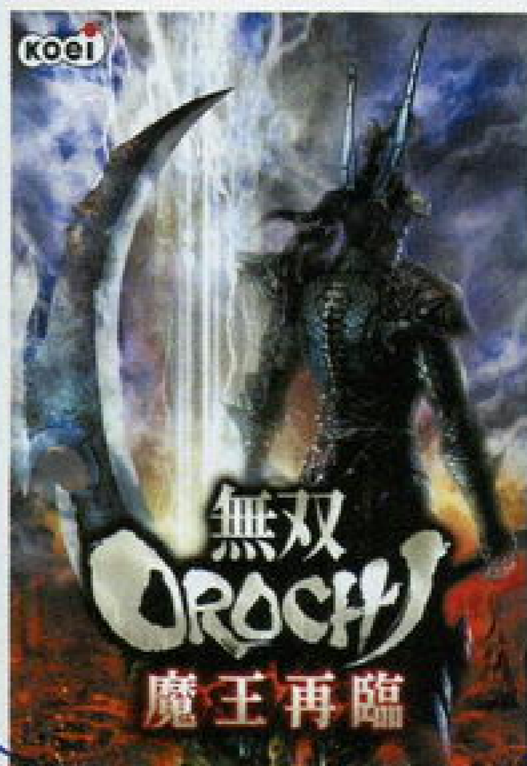
事件 光荣、Tecmo两董事会通过合并提案，新公司2009年4月1日成立

在经历了Tecmo第二大股东新加坡Effissimo投资基金公司反对合并的风波之后，光荣与Tecmo于2009年1月26日分别召开了临时股东大会，对两公司合并一事进行最终商讨。会后双方董事会宣布，他们一致通过了合并议案，并将按照原计划于2009年4月1日正式成立“Koei Tecmo Holdings”公司。

此外，双方还宣布，Tecmo的会长柿原康晴将出任新公司的会长，而光荣公司的松原健二社长将就任新公司的社长。



事件 “《无双》系列”建功，光荣季度收入创新高



依旧来看光荣方面。眼下全球金融危机，各公司都面临着收入下降的威胁，在这种大形式下，光荣却交上了一份令人满意的答卷。

近日，光荣正式对外公布了最新的季度财政报告。报告显示从2008年4月1日起到同年12月31日为止的三个季度的时间里，光荣共实现累计销售额201亿日元，比上个财年同期增长了1.63亿日元。而运营利润也增长了9.68亿日元，累计达到了45亿日元。

此外，光荣特意在财政报告中指出，去年三个季度为公司收入贡献最大的依然是旗下人气超旺的“《无双》系列”游戏，其中跨平台的《高达无双2》和PSP平台的《无双大蛇 魔王再临》表现最为突出。

事件 欧洲最大规模游戏展会德国莱比锡游戏展宣布停办

与万众期待将浴火重生的E3大展截然不同，我们所熟知的欧洲地区最大规模的游戏展会德国莱比锡电子游戏展“Games Convention（以下简称GC）”的主办方Leipziger Messe日前正式宣布将取消2009年GC展会的举办。Leipziger Messe表示：“鉴于德国游戏相关展会的现状，我们决定取消今年的GC展会。但如果游戏业界再次寻求家用游戏以及PC游戏的发表场所、再次需要GC所累积的经验的话我们将会考虑再次复活GC。”

GC诞生于2002年，展会规模每年都有相应的扩大。此次决定取消展会的主要原因是原来没有竞争对手的GC现在将面临来自新游戏展会GamesCon的挑战，目前任天堂、索尼、SEGA等游戏大厂以及德国的游戏业绩团体都宣布大力支持GamesCon。



Leipziger Messe最后表示，他们今后将从电视游戏领域转向电脑网络游戏领域，并预定于2009年7月31日～8月2日召开名为Games Convention Online的网游展会。

事件 狂热玩家意见被无视，声称要炸毁游戏公司进行报复

当一个人对一件事情过于狂热和执着时，通常都会做出一些在旁人看来不可思议的事情。日前，日本就有一位狂热的游戏玩家证明了这一点。

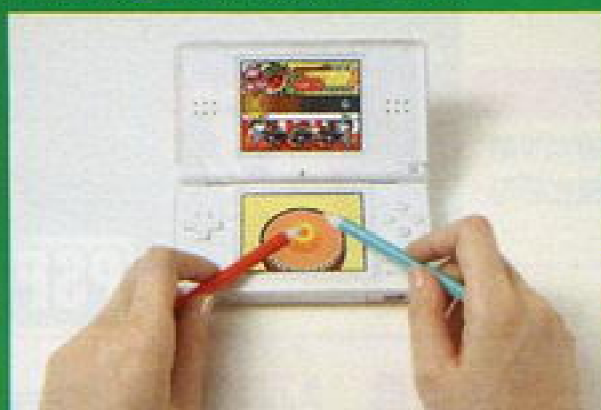
据日本时事通信报道，日前一名声称将用炸弹炸掉Hudson公司的玩家被警方拘捕，而其想要炸掉Hudson的原因竟然是由于他对游戏提出的意见没有被Hudson公司所采纳。据

悉，这名叫池孝雄的29岁男子是一名运送业从业人员，并且是一位《桃太郎电铁》的疯狂玩家。他曾给Hudson公司提出建议，希望能够修改游戏中最多20年的时间设定，理由是该时间不足以完成全日本车站的巡回，并希望能推出以100年为上限的游戏模式。由于该意见没有被采纳，生气的池孝雄于2008年10月开始用手机向《桃太郎电铁》的官方网页发出了共11次短信，其中甚至包括“带80兆日元现金到JR高松站来！如若不然就寄炸弹去你们公司炸死你们！”等威胁短信，致使Hudson公司不得不加强对邮寄到公司的包裹进行警戒排查，影响了公司的正常运作。

新闻短讯

“《太鼓之达人DS》系列”累计出货量突破百万大关

NBGI近日正式对外宣布，旗下开发的NDS平台人气太鼓韵律游戏“《太鼓之达人DS》系列”的日本国内累计出货数量累计突破100万套。



据统计，“《太鼓之达人DS》系列”包括2007年7月发售的《太鼓之达人DS 触控音乐祭》和2008年4月发售的《太鼓之达人DS 七岛大冒险》两款作品，目前为止这两款作品各自的累计出货数量均超过了50万套。同时，NBGI还宣布包括家用机平台作品在内的“《太鼓之达人》系列”全14款作品的累计销量已经突破了400万套。

首个“18禁”，《横行霸道 唐人街战争》评级揭晓

据悉，英国电影和娱乐分级审核机构日前给NDS平台的“《横行霸道》系列”首款作品《横行霸道 唐人街战争（Grand Theft Auto: Chinatown Wars）》亮出了“18禁”标志。事实上，《横行霸道 唐人街战争》是英国历史上第一款被BBFC评为18+级别的NDS游戏，而之前NDS平台的《牢狱脱逃》、《终极致命格斗》、《病院惊魂》、《死亡接触》和《生化危机 死寂》等带有暴力血腥等要素的游戏均停留在M级（17岁以上）。



此外，BBFC的审核报告同时还透露，这款游戏的累计过场动画时间长达168分钟，超过了两个半小时。这也从另一个方面印证了Rockstar之前有关“游戏容量很大”的说法。

《阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士》延期发售

Gust公司日前宣布，原定于2009年1月29日发售的NDS平台人气RPG游戏“《工作室》系列”的最新作《阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士》将延期至2009年3月发售，而官方表示本次游戏延期发售的原因是游戏限定版所附赠的角色模型部分材料不符合卫生标准的要求。

《战国BASARA 群雄之战》发售日确定

Capcom日前终于确定了PSP平台动作游戏“《战国BASARA》系列”的最新作《战国BASARA 群雄之战》将于2009年4月9日发售，售价则为5490日元。



本次掌机平台的《战国BASARA 群雄之战》将一改“《战国BASARA》系列”正统作品“一骑当千”式的游戏类型，取而代之的是支持4人联机游戏的2对2动作对战游戏。游戏重在玩家之间的配合以及武将技能的攻防。

NDS走入日本小学校

近日，据日本报纸《读卖新闻》报道，任天堂的超人气便携型游戏主机NDS已经作为英语教学的辅助工具进入了日本的小学校园中。

根据《读卖新闻》的报道，日本京都府八幡市的小学，已经开始使用NDS作为英语教学的辅助工具，虽然前几年本刊也陆续报道过一些日本教育机构将NDS引入学校教学的消息，但作为英语教学工具这还是第一次。据悉，首批使用的教学用软件专门面向低龄的初学者开发，将收录有600个单词和150个以上的短语。

人气偶像担任形象代言，《逆转检察官》发售日确定

Capcom近日宣布，NDS平台新作《逆转检察官》将正式确定于2009年5月28日发售，售价为5040日元。同时Capcom还宣布将启用日本人气演员松田翔太作为本作的形象代言人。



《逆转检察官》是人气游戏“《逆转裁判》系列”的全新作品，主人公将是“《逆转裁判》系列”主人公成步堂龙一的好友——御剑怜侍，游戏中玩家将扮演御剑怜侍前往凶案现场进行调查取证，并通过缜密的推理解明案件真相。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

由于本次日本软件销量的统计期间没有大作发售，所以PSP的移植作《龙士传说 无限 加强版》出人意料地登上了软件销量榜第一的宝座。《女神异闻录 恶魔幸存者》发售两周累计销量超过了7万套，虽然在数字上并不夸张，但是消化率却非常高，如果保持稳定供货，相信销量还会继续攀升。《异说 最终幻想》的累计销量接近85万，取代《CCFFⅦ》成为了日本PSP游戏累计销量的第三位。《MHP2G》的廉价版自发售后就一直保持着不错的销售，长卖之势再次令人对其品牌的号召力佩服不已。

软件销量（日本）

2009年1月19日～2009年1月25日

1 龙士传说 无限 加强版

NEW

ジルオール インフィニット プラス

■Koei ■RPG ■2009年1月22日发售 ■5040日元

《龙士传说》是光荣于1999年推出的一款高素质RPG，其特点在于丰富的剧情和极其自由的游戏攻略方式。虽然当年作品没有热卖，但仍获得了较高评价，于是继2005年移植PS2平台后，此次再度强化后与PSP玩家见面。本作在原有版本上又增加了新角色、新剧情等许多要素，令整个情节更加饱满。

周间销量 2万9079套　累计销量 2万9079套

PSP

2 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）↑

モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）

■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元

周间销量 2万5033套　累计销量 34万2899套　PSP

3 个性时尚 女生模式 ↑

わがままファッション ガールズモード

■Nintendo ■SLG ■2008年10月23日发售 ■4800日元

周间销量 2万193套　累计销量 70万7451套　NDS

4 节奏天国 金 ↑

リズム天国ゴールド

■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元

周间销量 1万9996套　累计销量 152万238套　NDS

5 异说 最终幻想 ↓

ディシディア ファイナルファンタジー

■Square Enix ■FTG ■2008年12月18日发售 ■6090日元

周间销量 1万6940套　累计销量 84万6614套　PSP

6 女神异闻录 恶魔幸存者

NEW

女神异闻录デビルサバイバー

■Atlus ■S・RPG ■2009年1月15日发售 ■5229日元

回归正统的一作，多分支的剧情设置保证了游戏耐玩度，战斗节奏之快依然是同类游戏中的佼佼者，内容丰富而不显拖沓。恶魔合体的乐趣依旧，引入的小队系统和小队技能让玩家在安排战术时更为自由。正因为从难度和系统上降低门槛，本作变得更容易迎合大众，保证了不错的市场消化率。

周间销量 1万6243套　累计销量 7万2932套

NDS

7 口袋妖怪 白金 ↓

ポケットモンスター プラチナ

■Nintendo ■RPG ■2008年9月13日发售 ■4800日元

周间销量 1万2579套　累计销量 230万6819套　NDS

8 企鹅问题 最强企鹅传说 ↓

ペンギンの问题 最强のペンギン传说！

■Konami ■A・RPG ■2008年12月11日发售 ■5250日元

周间销量 1万315套　累计销量 19万7360套　NDS

9 DS占卜生活

NEW

DS占い生活

■Nintendo ■ETC ■2009年1月15日发售 ■3800日元

周间销量 1万300套　累计销量 2万9018套　NDS

10 星之卡比 超级无敌豪华版 ↓

星のカービィ ウルトラスーパーデラックス

■Nintendo ■ACT ■2008年11月6日发售 ■4800日元

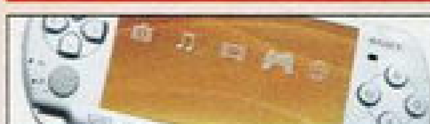
周间销量 9786套　累计销量 100万2127套　NDS

硬件销量（日本）

2009年1月19日～2009年1月25日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	4万4625台	39万1565台	167万1657台
PSP	4万728台	32万7608台	1140万8092台
NDSL	1万3852台	11万5882台	1752万1860台（2397万1066台）



PSP部分

排名	游戏名	厂商	类型	英文名	发售日	周间销量	累计销量
1	星之海洋2 二次进化	Square Enix	RPG	Star Ocean: Second Evolution	2009年1月20日	2万3077套	2万3077套
2	瑞奇与叮当5	SCEA	ACT	Ratchet & Clank: Size Matters	2007年2月13日	1万5378套	129万3918套
3	麦登橄榄球09	EA Sports	SPG	Madden NFL 09	2008年8月12日	9747套	67万7804套
4	星球大战 原力释放	LucasArts	ACT	Star Wars: The Force Unleashed	2008年9月16日	7320套	29万9649套
5	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	2005年10月24日	6809套	248万8820套
6	美国职业摔角联盟2009	THQ	FTG	WWE Smackdown vs Raw 2009	2008年11月9日	6769套	19万4579套
7	乐高蝙蝠侠	Warner Bros.	ACT	Lego Batman: The Videogame	2008年9月23日	6704套	29万344套
8	极品飞车 秘密行动	EA Games	RAC	Need for Speed: Undercover	2008年11月17日	6122套	13万3736套
9	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Take 2	RAC	Midnight Club: LA Remix	2008年10月21日	6089套	21万5513套
10	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto: Vice City Stories	2006年10月31日	5928套	135万1970套



NDS部分

排名	游戏名	厂商	类型	英文名	发售日	周间销量	累计销量
1	马里奥赛车DS	Nintendo	RAC	Mario Kart DS	2005年11月15日	3万915套	512万9757套
2	新超级马里奥兄弟	Nintendo	ACT	New Super Mario Bros	2006年5月15日	2万8588套	623万1668套
3	成人脑力锻炼	Nintendo	ETC	Brain Training	2006年4月16日	2万7221套	439万1483套
4	模拟动物	EA Games	SLG	SimAnimals	2009年1月21日	2万7145套	2万7145套
5	任天狗	Nintendo	ETC	Nintendogs	2005年8月23日	2万6116套	847万0000套
6	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	Disney	AVG	Club Penguin: Elite Penguin Force	2008年11月25日	2万2200套	53万8048套
7	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	ETC	More Brain Training	2007年8月22日	2万1999套	314万2554套
8	乐高蝙蝠侠	Warner Bros.	ACT	Lego Batman: The Videogame	2008年9月23日	2万1838套	57万1119套
9	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo	RPG	Pokemon Diamond/Pearl	2007年4月22日	2万1699套	608万8015套
10	会说话的DS菜谱	Nintendo	ETC	Cooking Guide: Can't Decide What To Eat?	2008年11月24日	2万988套	63万2150套

2008年日本掌机游戏销量TOP5

PSP部分

排名	游戏名	厂商	类型	发售日	年度销量
第1位	怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	ACT	2008年3月27日	245万2111套
第2位	异说 最终幻想	Square Enix	FTG	2008年12月18日	66万262套
第3位	梦幻之星 携带版	SEGA	A・RPG	2008年7月31日	63万3954套
第4位	机动战士高达 高达对高达	NBGI	ACT	2008年11月20日	35万7783套
第5位	实况力量职业棒球 携带版3	Konami	SPG	2008年5月29日	28万6901套

NDS部分

排名	游戏名	厂商	类型	发售日	年度销量
第1位	口袋妖怪 白金	Nintendo	RPG	2008年9月13日	218万7337套
第2位	节奏天国 金	Nintendo	MUG	2008年7月31日	135万671套
第3位	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Square Enix	RPG	2008年7月17日	117万6082套
第4位	星之卡比 超级无敌豪华版	Nintendo	ACT	2008年11月6日	85万5427套
第5位	口袋妖怪突击队 融合	Nintendo	A・RPG	2008年3月20日	63万6777套



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

舆论风向

听说中文版的《FAMI通》杂志要停刊，我不知道是什么原因，大概是因为经济形势不好，香港这种经济脉搏与全球同步的城市免不了要倒掉一大批企业，游戏杂志这种微利行业在香港本来就是有上顿没下顿的贫困经营状态，被这么一冲击便赔了性命。人家《EGM》都停了刊，死掉一个港版《FAMI通》更不足为奇了。有读者为该杂志哀悼惋惜，说真是可惜呀，这么一本客观公正的杂志就这么没了！

《FAMI通》的“公正客观”天下闻名，每篇文章都像官方新闻稿一样客观，几乎找不到任何负面的文字。由于《FAMI通》是游戏传媒中的龙头老大，因此它的客观立场被视为所有游戏媒体都应该学习的楷模典范，人们完全不用考虑杂志与厂商背后的金钱交易。恭维之词永远不会得罪人，通篇一片大好的赞扬会被称为“客观”，若掺杂了一些编辑的负面个人意见，不仅在厂商那自讨没趣，还要被读者骂“不客观”，这种里外不是人的事自然少做为妙。

与客气惯了的日本人相比，欧美记者比较敢于在文章中加入自己的主观意见，不过同样是习惯性地维护厂商的形象。同样是一篇讲述任天堂发布财报预期的新闻报道，财经媒体用的标题是“任天堂净收入预期削减三分之一”，GAMESPOT却是“任天堂收入暴增，Wii销量将近4500万”，你会看到任天堂有11款游戏销量突破千万、NDS销量即将过亿、NDS软件销量5.33亿套等令人窒息的数据，文章看完后给人的感觉是任天堂再一次牛得无以复加，至于收入与利润预期大幅下调等负面信息只是在偏僻的角落一笔带过。如果所有媒体都采用这样的报道方向，神经兮兮的投资者们也许就不会对任天堂利润预期的大幅下调一片恐慌，任天堂的股票也不会惨跌12%，创下18年来最大的单日跌幅。

过去几年，任天堂总是在不断上调他的财务预期，每一次上调都将任天堂的股价继续推高。因此在这样的经济环境中，当任天堂突然调低了预期，投资者们纷纷慌了神。KBC证券分析家Hiroshi Kamide说：“新的数据暗示着任天堂第四财季的利润可能会出现一个骤降的情况，很可能会是任天堂三年来盈利状况最差的一个季度。任天堂肯定已经意识到出了什么大差错，也许节后人们的主机购买欲会突降至冰点。”这位分析家将任天堂的股票降级为“卖出”——在笔者的记忆中，最近三年内似乎还没有发现任天堂的股票被纳入推荐甩卖的行列。在如今的世道下，绝大多数投资者都有“恐高症”，任天堂区区一家游戏公司市值却排在日本所有企业的TOP5之列，这似乎是一个很难长期维持的高位，随时准备抛盘逃生的大有人在，任何风吹草动都有可能造成市场的恐慌。在这种情况下，舆论方向引导着市场风向，投资者关心的不是任天堂有多少千万大作或NDS突破了一亿销量，利润同比增长27%也是理所当然，人们已经听惯了任天堂的利好消息，而在利好消息中夹杂的负面新闻会被放大十倍。因此岩田聪在财报预期发布后忙不迭地跳了出来，四处接受媒体的访问，不断强调“任天堂的业绩尚未达到峰顶”，强调“第三方正在任天堂的主机中找到出路”，引导着媒体把报道的重心放在NDS与Wii对市场的蚕食上。

舆论的力量是强大的，尤其是在网络时代。索尼帝国在舆论的质疑声中加速没落，任天堂目前在多数媒体眼中仍然是忙着数钱的暴发户，不过舆论的风向就像经济危机中的股市波动一样摇摆不定，这让岩田聪更加如履薄冰。所谓高处不胜寒，当人们都以为任天堂早已开心地被钞票淹没时，也许并未留意到岩田聪的鬓角白发激增……



微妙的隙间



徐继刚

Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

1月30日，当我国人民尚沉浸在农历新年的快乐中时，一衣带水的日本却遭遇了剧烈金融震荡，当日东京股市指数的跌幅超过了6%。日股大跌的原因除了受前夜美国股市急落拖累以外，更关键的原因还是因为该国各主要企业的财报在年后相继披露，业绩恶化程度远远超出了外界的预想。连续十年以上保持业绩稳步成长的丰田汽车今年前三季度竟然出现了4000亿日元以上的巨额亏损，上半年还实现大幅收益增加的松下电器预测全年业绩可能会出现亏损，而索尼全年亏损将高达2200亿日元。用“全军尽墨”来形容日本上市企业的经营业绩丝毫不夸张，难怪会引发投资者的恐慌性抛售。

令人始料未及的是，这场大股灾最大的受害者并非丰田和索尼这些亏损大户，而是营业利润创历史最高记录、且以22亿美元纯利润独占东证225指标股鳌头的任天堂。任天堂股票在1月30日当天跌幅高达12.8%，创下了自上市以来历史最高跌幅，次日更一度跌穿了每股25000日元大关，两日累计最大跌幅超过了20%。

任天堂在1月29日发表了2008年度4～12月的财务报告，经营利润和纯利润都比一个月前的官方预测出现了大幅度下调，其中纯利润由原先的3450亿日元下降为2300亿日元，降幅高达40%。当然，造成以上状况的根源并非经营本身问题，而是美元兑换日元的汇率出现了与任天堂预测相反的意外状况，该社因此损失高达2000亿日元以上。尽管如此，任天堂的经营业绩依然独步业界，令竞争者们叹羡妒忌不已。然而真正成熟的投资者并不会被一时的盈亏所迷惑，他们似乎从任天堂最新发布的财务报表中嗅觉到强烈的不安因素，因而先知先觉地采取了果断行动。

任天堂的财报中，Wii主机的全年销量预测下调了100万台（2650万台），NDS游戏销量则由原先的2.07亿份下调为1.93亿份，足足减少了1400万份（同期NDS硬件销量还上调了100万台）。任天堂将两大王牌商品出现下降趋势的主要原因归结为日本国内市场的极度低迷，而许多市场投资者却就此判断该社连续四年间火箭喷射般的高速成长期已经因为经融危机的拖累而告一段落，其经营业绩未来可能存在诸多不确定因素，因此出现了集中抛售股票的情况。NDS上市至今已经四年之久，全球销量更达到了9550万台，已然遥遥凌驾于前代主机GBA之上，但是任何畅销商品迟早总会进入平稳衰退期。从游戏商品的市场法则来看，当一款硬件销量继续上升而其软件销量却出现明显滑坡时，这往往就是市场出现饱和的最初征兆。虽然NDS去年最后一个月在北美创造了历史销售记录，但依然无法打消投资者的顾虑，人们非常担心该主机在2009年是否依然能够保持年销3000万台以上的高速成长。

任天堂社长岩田聪依然保持着一贯的从容自信，他认为虽然日本国内市场已经趋于饱和，但NDS主机在欧美依然潜力巨大，该主机最终在全球市场的销售目标约为1.7亿台。岩田氏认为没有一台硬件商品可以享受永恒的生命，但任天堂目前暂时不会推出新的平台。我们可以从中窥探到这样一个明显的信号：任天堂在本年度肯定不会发表新的硬件，将致力于巩固原有的市场基础，而根据该社所制订的NDS最终销售目标，可以判断其后继主机计划会在2010年下半年正式披露。2009年是掌机市场处在世代交替前夜的平稳过渡期，对于任天堂来说绝不可以掉以轻心，《NDS WARE》等新市场推广计划能否顺利实施，将直接关系到未来的发展方向。另外任天堂已经明确了NDSi将于2009年上半年在欧美上市，这个时间表显然稍早于市场的预期（外界多数预期NDSi会在2009年E3后推出），由此可以证明种种外部压力的影响，正促使任天堂进一步加快其行动的步伐。

NDS最重要的两款第三方大作《DQIX》和《GTA 唐人街战争》都将在2008财务年度内推出，除了期待能够全面激活市场以外，我们更关心的是此后NDS还有多少值得期待的东西，对于这样一款处在巅峰时期的主机来说，其艺术创造活力显然远未燃尽……



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW





热闹的春节又过去了，不知各位读者在春节期间玩了什么新游戏呢？如果走亲戚、拿红包，忙到还没有时间玩新作的话，这次的“黄金眼”也许会给你接下来消化掉春节期间推出的“准新作”提供参考。《龙士传说》、《恶魔幸存者》这两款作品都有着不少核心玩家的支持，在可玩性方面做得都相当不错。《光明神话2》和《FFCC 时之回声》相比前作的进化幅度不大，虽然新鲜感不足但游戏素质毋庸置疑。根据人气漫画改编的《噬魂师》则和以前的大部分动漫改编作品一样，仅推荐给原作的粉丝。

栏目主持 雷伊

龙士传说 无限 加强版

一款以中世纪幻想世界为舞台的RPG，移植自PS2版。游戏有特殊的“自由剧本系统”，玩家可以自己决定主人公的立场、游戏事件等，从而发展出完全不同的冒险历程。

PSP



移植诚意	★★★★☆
自由度	★★★★★
耐玩度	★★★★★

总分 24



羽纹 丰富而曲折的剧情和高自由度的流程路线是本作的两大特点，游戏没有固定的攻略方式，结局更是有令人惊讶的53个之多。大量性格鲜明的人物和错综复杂的事件，构成了游戏庞大的世界观体系。不过这样的特色让人感觉有些“目不暇接”，如果没有指引而让玩家自己去探索的话，恐怕会错失很多游戏内容。作品初期难度较高，加之角色在没获得优秀的灵魂之前成长率又不理想，导致部分玩家剧情推进困难，这点略显不合理。另外还要批评下游戏的读盘时间，即便在开启媒体安装功能的情况下也不尽如人意。 **9**

雷伊 人设非常不错，但实际画面很寒碜，演出效果很差。战斗本身难度颇高，再加上剧情高自由度的发展，普通玩家可能会较难适应。 **7**

胧月 画面颇为简陋，读盘时间也长得可怕，但即便如此，高自由度的本作还是能让玩家充分感受到养成的满足感，BGM素质也非常不错。 **8**

■ジルオール インフィニット プラス■UMD■Koei■RPG■2009年1月22日■1人■无对应周边

噬魂师 战斗共鸣

本作收录了动画版前24话的故事，并加入了不少原创剧情。除了单纯的对战外，游戏中还有大量任务等着玩家去挑战。

PSP



上手难度	★★☆☆☆
音乐	★★☆☆☆
FANS向	★★★★☆

总分 20



洋葱 和大多数根据动漫改编的格斗游戏一样，本作的战斗系统简单明了，招式的指令基本都非常简单，即使是不擅长格斗游戏的玩家也可以很快上手。不过角色们的招式数量过少，且不少威力极低的技能命中对手后还会有一段很长的动画表演，严重影响了战斗的流畅度。另外，作为一款格斗游戏，本作的打击感和平衡性无法让人满意，没有练习模式和出招表也让人觉得很不贴心。游戏的画面素质还算不错，必杀画面充满了魄力。剧情模式中的任务种类相当丰富，且后期有不少任务极具挑战性。 **7**

乌冬 可以改变放必杀技时的语音这一点比较鸡肋，还不如把这些精力放在手感和招式平衡上，这样的话本作可能会更耐玩一点。 **6**

宇轩 本作华丽的战斗画面与爽快的打斗感一定能让粉丝大呼过瘾，可惜游戏依然没有摆脱动漫改编类格斗游戏平衡性差的缺点。玩玩可以，要深究就算了吧。 **7**

■ソウルイーター バトルレゾナンス■UMD■NBGI■FTG■2009年1月29日■1～2人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为 [illegible] 级别。

世界传说 光明神话2

《世界传说 光明神话》的续作，流程依然是以任务制来推进。游戏中收录了比前作更为丰富的人气角色，玩家可以和这些知名角色共同组队进行冒险。

PSP



热血推荐

角色豪华度	★★★★★
任务重复度	★★★★★
耐玩度	★★★★☆

总分 24



总体感觉和前作差别不大，不过在细节之处的处理更加贴心，迷宫中敌人和采集点会自动复活的设定大大方便了玩家刷怪和刷素材，让人感觉玩起来比前作要流畅不少。战斗时术技的发动效果比较华丽，全新制作的秘奥义特写画面非常值得一看。游戏中的任务虽然异常丰富，但是重复率实在过高，如果不是特别闲的话相信很快就会厌倦，如果在这方面再下点工夫的话游戏的评价应该会高很多。还有一点不足就是迷宫中无法由玩家自己调整视点，恶劣的视角常常会让玩家不明不白地撞上敌人。 **8**

宇轩 在武器、道具、迷宫等各方面都比前作多了许多，但敌人的重复性大，只是换了一个颜色，有些偷工减料。不过如果你是《传说》的粉丝，本作一定能够满足你的期望。 **8**

洋葱 与上一作相比，本作的系统以及画面都有了一定的进步。战斗部分爽快感十足，秘奥义画面充满魄力。可惜的是主线剧情依旧薄弱，任务方面也比较单调。 **8**

■テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2■UMD■NBGI■RPG■2009年1月29日■1人■无对应周边

女神异闻录 恶魔幸存者

经典的恶魔合体依旧保留，玩家要操作主人公们在七天的恶魔浩劫中努力求生，根据选项差异可导出6种不同结局。

NDS



热血推荐

画面	★★★★☆
音效	★★★★☆
系统	★★★★★

总分 26



非常好玩的作品，走格子式的战棋类型更加多元地体现出恶魔的个性，虽然战斗时会要求玩家进行指令选择，只要做好弱点属性的对策，战斗节奏反而比前辈《魔神转生》更快。事前曾甚为不满本作的人设，好在精美的恶魔绘图弥补了这一缺憾，七天所包含的绵密剧情让所有角色都相当立体。由于采用非强制性的分时间段任务系统，游戏的自由度很高，分支路线的达成条件也错综复杂，不过二周目丰富的奖励足以让人有再完美通关其他分支的动力，是一款实际素质大大超越预期的佳作。 **9**

洋葱 游戏中不少设定极具新意，剧情亦相当精彩。大量恶魔的收集培养以及多分支剧情也一定程度保证了游戏的耐玩性。 **9**

雷伊 一向出产佳作的Atlus这次又没有让我们失望，游戏的系统熟练，剧情也不错。游戏画面看上去非常舒服，精美的恶魔设定相信能满足每一位《女神》玩家。 **8**

■女神异闻录 DEVIL SURVIVOR■卡片（512Mb）■Atlus■S・RPG■2009年1月15日■1人■无对应周边

最终幻想・水晶编年史 时之回声

“《FFCC》系列”的最新作，同时发售了Wii和NDS两个平台的版本。游戏最大的卖点为支持4人无线对战或通过Wi-Fi网络进行连接。

NDS



热血推荐

游戏进化度	★★☆☆☆
收集趣味度	★★★★☆
多人同乐度	★★★★★

总分 23



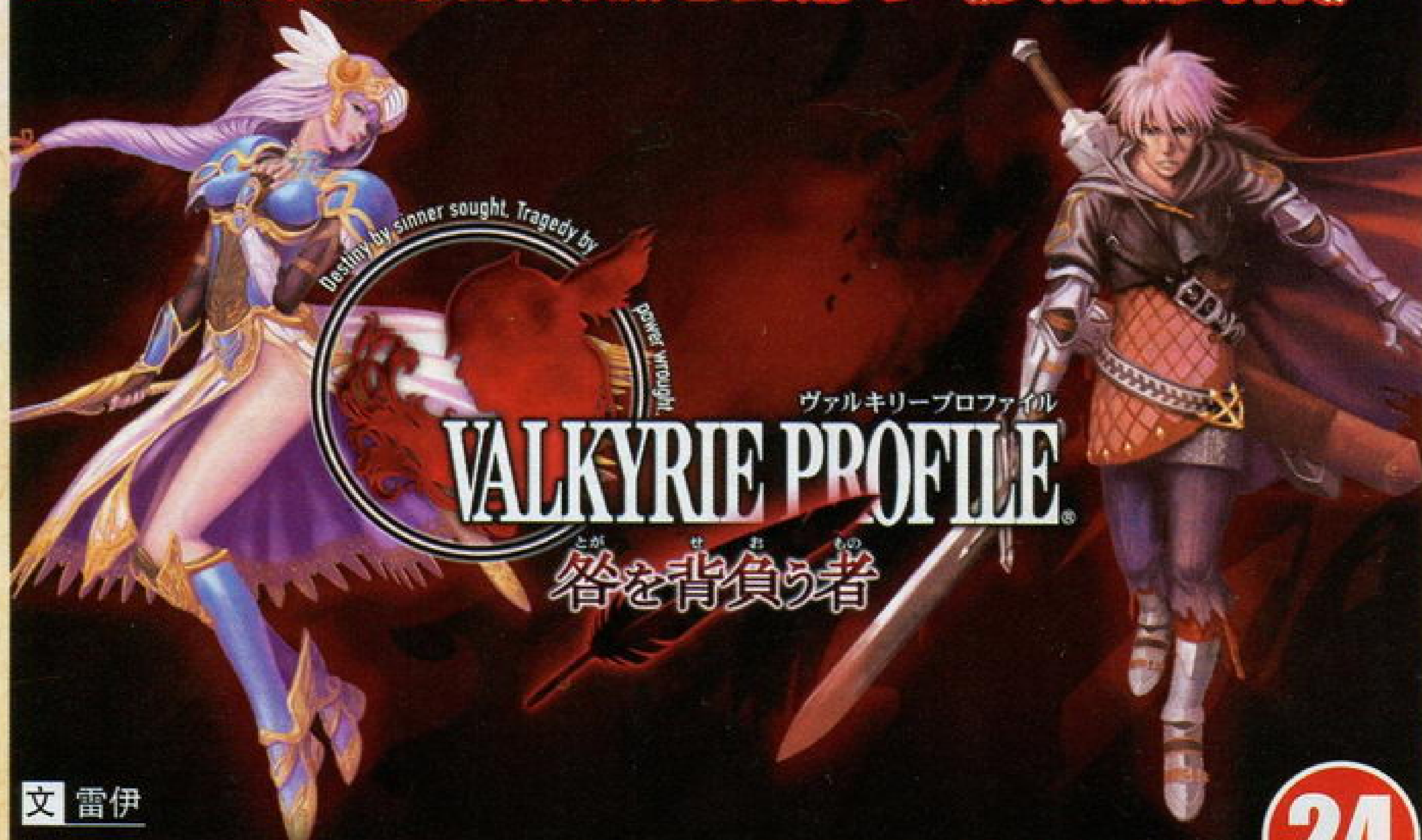
其实原本很想骂一通游戏的偷懒。本作最多只能算是前作的一个资料片，除了联机部分的进化外，其余几乎与前作一样。换了个故事就敢拿出来卖，这也忒省事了。不过成熟的系统摆在那里，本作的游戏性依然不容忽视，特别是联机部分，从故事模式直接进入的方式比独立的联机模式要体贴许多。Wi-Fi联机的加入对玩家来说无疑是一个福音，再也不用发愁没人联机的痛苦了，速度方面也完全能够接受。丰富的武器、装备和多周目的设定让游戏时间成倍增长，可以说本作是NDS上最出色的A・RPG之一。 **8**

乌冬 系统会根据玩家的人数来改变迷宫中谜题的难度，无论是几个人玩时都可以获得惊喜，另外可以和Wii版联机这一点也相当有意思。 **8**

雷伊 虽然游戏制作得还是有板有眼，但除去剧情部分，其他地方和前作的差别实在是太小了，玩过前作的玩家很难在本作中找到新鲜感。 **7**

■ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム■卡片（1G）■Square Enix■A・RPG■2009年1月29日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

虽然加入了很多新要素，但本作依然是我们所熟悉的那个《女神侧身像》



文 雷伊

NDS 女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

◆Square Enix/tri-Ace◆RPG◆2008年11月1日◆日版◆1人◆1Gb◆5040日元◆无对应周边

黄金眼评分 24

游戏时间：40小时 热血推荐

tri-Ace因制作《星之海洋》为玩家们所熟知，而让它被国内外众多玩家捧上神坛的，则是有着无懈可击的系统、凄美剧情的《女神侧身像》。《女神侧身像 负罪之人》（以下简称《VPDS》）是系列首度登陆PS系以外的游戏平台，同时也是系列第一次推出外传性质的作品。NDS由于装机量高、开发费用低廉，是不少厂商尝试新想法、开拓新思路的一个绝佳平台，而作为外传的《VPDS》正是这样的一款试水之作，游戏中有着不少颠覆系列以往传统的设定，但巧妙的是，系列的精华部分也在这款作品中得到了保留。

剧情

既然是“《VP》系列”的作品，那么人们难免会将本作和它的两位前辈进行比较。初代《VP》细腻且具有悲剧色彩的剧情曾被不少玩家传为佳话，而《VP2》在剧情上的马虎却激起了批判之声。作为外传，《VPDS》在剧情方面的表现可说是介于前两者之间，虽然达不到初代的高度，但也不至于让人失望。游戏并没有像前两作那样以战乙女的视点来推进剧情，而是将一位全新的人类少年威尔弗雷德推到了玩家面前，他的父亲被战乙女蕾娜斯选为了英灵，从此家庭就变得支离破碎，生活的艰辛让他把这一些都归咎于战乙女。在游戏中，玩家就是要一路带着这种对战乙女的仇恨来发展剧情，战乙女不仅丧失了系列前两作中的主角地位，从某种意义上来说也成为了反派角色，这种位置的大逆转带给了玩家不小的新意。

相比初代《VP》中浓墨重彩地用大段剧情来介绍角色的背景故事，本作中在剧情方面的笔墨给得不算多，剧情被隔成了一个个小段，每段剧情所花的时间并不长，相信这也是考虑到了NDS掌机的便携特性，并且剧情都是可以直接按掉的，这也使游戏的流畅度变得更高，初代《VP》中一开始看上半个多小时的剧情什么都不能干这样的情况在本作中是绝对不会出现的。不过虽说着墨

不多，但本作中人物的刻画还是相当成功的，游戏中的三条路线从不同的侧面来诠释了剧情，结合不同的路线方能更好地了解角色的为人以及相关故事。与初代剧情偏重悲剧色彩不同的是，本作的剧情更为阴暗，甚至可以说扭曲，一幕幕残酷的画面颇具震撼力，游戏中的登场同伴之间有着复杂且矛盾的关系，罗莎与莉塞罗蒂的纠葛、两位王子之间的争斗等等均给人留下了深刻的印象。伴随着威尔弗雷德的复仇之旅，一段围绕着国家权利所展开的斗争也成为了游戏剧情的看点，无谓的杀戮和斗争，一连串事件背后却隐藏着另一个阴谋……





▲▼罗莎和莉塞罗蒂以前都是宫廷魔术师，但被逐出宫后的她们却有着截然不同的命运，声誉的巨大差距让两人永远无法再走到一起。

系统

加入S·RPG要素可以说是本作在发售前带给玩家最直接也是最具争议性的变化了。取消迷宫版图，取而代之的是一张战斗地图，角色在地图上一格一格地移动来进行战斗，估计在本作公布之前谁都很难将这样的设定跟《VP》结合起来。S·RPG要素的加入有利有弊，其缺点是丧失了迷宫探索的乐趣，系列以往作品中那种具有动作性的高难度迷宫探索乐趣在本作中不复存在，另外也一定程度拖慢了游戏的节奏；优点就是这样的移动方式相对以前来说门槛降低了不少，几乎不需要花时间去熟悉上手，并且依靠tri-Ace老练的制作经验，S·RPG要素的加入也远没有玩家先前所想象的那样别扭。其实这样做也逃不了偷工减料之嫌，原本迷宫的地图场景需要花很大力气去制作，像本作这样一张战斗地图直接搞定，显然可以省去大量人力物力，况且游戏的三条路线中版图的重复率很高，这样就更加省事了。不过要是像以往那样花大力气去制作迷宫，也许我们不可能在去年11月就玩到这款游戏，并且游戏的售价也肯定会不止5040日元了吧。

作为系列精髓的爽快战斗在《VPDS》中得到了保留，右侧的四个按键分别对应四位同伴，通过按键来形成连击等设定让人一眼就可以认出它是“《VP》系列”的作品，另外像决之技画面可以直接按掉等体贴的变更点也让游戏变得更加人性化。“女神之羽”这一全新要素的加入让玩家体验到了不同以往的乐趣，使用该道具虽然可令战斗更加轻松，且可让威尔弗雷德学会新的技能，但使用过该道具的同伴在关卡结束后就会永远离队。“女神之羽”的使用时机为游戏衍生出了新的战略性，是用同伴的生命来换取更加简单的战斗？还是与同伴们共同直面艰难的战斗？根据不同的决定，玩家最后将会迎来不同的结局。作为系列特色之一的“红莲迷宫”在本作中同样健在，虽然它依然只是由一张张战斗版图构成的，但可玩性依然不低，并且也使游戏时间得到了极大保证。

总的来说，这次《VPDS》的系统根据掌机的特性进行了一定的简化，没有复杂的迷宫、没有繁琐的配列变换，玩家可以非常直接地投入到爽快的战斗中去。但是对一些重度玩家来说，就



▲走格子的方式并没有像预想的那么与游戏格格不入。



▲实际战斗部分更加接近系列初代，非常爽快。



▲“女神之羽”的使用时机、对象和频率都是需要经过深思熟虑的。

可能会觉得游戏可供研究的要素不够丰富了。另外游戏一周目难度颇高，但二周目继承了装备和技能后，难度就会骤降，在平衡性方面还有待提高。

结语

作为“《VP》系列”的作品之一，有着不少新鲜要素的《VPDS》在评价方面的两极分化程度似乎并没有2代那么明显，在精华部分得以保留的前提下进行的不离经叛道的尝试得到了大部分系列老玩家的欢迎，而更加接近初代的实际战斗和画面风格相信也是玩家们对本作抱有好感的原因之一。当你一遍又一遍地攻克“红莲迷宫”，最终将蕾娜斯、亚流哲、芙蕾等熟悉的面孔收为同伴时，心中是否唤起了当年的美好回忆呢？



游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	PSP	24
祖博	NDS	16
时髦公主2 约会去	NDS	19
铁路讲堂 私营铁路篇	NDS	17
闪耀行动 小瓦强大冒险	NDS	17
名侦探柯南&金田一少年事件薄 邂逅的两位名侦探	NDS	20

本辑推荐



▲本作的惊险程度丝毫不亚于前面两作！

大家有没有听说过《绝体绝命都市》这个游戏系列呢？熟悉PS2的玩家一定不会忘记这款以大灾难逃脱为主题的游戏吧。系列的正统续作《绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声》终于在万众期待之下登陆PSP并优先推出了游戏的试玩版。在各位开始游戏之前，笔者建议有条件的玩家戴上自己心仪的耳机，调整好音量再进行游戏，因为只有这样，你才能感受到那种身临其境的紧张气氛。虽说是试玩版，游戏还是十分厚道地将大部分的内容都装了进去，一个流程下来，玩家基本上可以了解到游戏的故事背景、各种操作及系统。本作特色之一的“心理计量表”是借鉴了前作中因体力下降就会导致死亡的“体温计量表”系统，当主人公因为惊吓、饥饿、摔倒等原因影响了心理状态，心理计量表就会下降，如果没有及时休息就会死亡。不过对于一款灾难游戏来说，本作的画面还是薄弱了一些。最令人期待的就是通过PSP的无线网络功能，本作可以实现两名玩家同时进行游戏，喜欢该系列的玩家还是静静地等待本作的到来吧。



▲随时随地都有可能面临各种危险！

本辑最酱



▲喜欢音乐游戏的玩家这回可被EA好好地忽悠了。

《模拟人生》、《极品飞车》、《NBA LIVE》……一提起这些令人耳熟能详的游戏名称，曾经的游戏界霸主EA的影子相信立刻就能浮现在大家的脑海中。最近听说EA出了一款名叫《祖博》的音乐游戏？赶紧来看个究竟吧。《祖博》的游戏方式与大家熟知的《口袋妖怪》等类型的RPG十分相似，玩家要控制一只宠物，利用音乐和舞蹈与敌人战斗。就连简单地试玩一下，不挑剔的玩家都会发现本作的制作组显然没有太大的诚意，游戏中大部分时间都是在没有音乐的环境中度过的，这和游戏的主旨相去甚远。战斗模式虽然借鉴了《应援团》的操作，但对于RPG游戏来说只会使得游戏更加拖沓。实在不知道EA打的是哪门的算盘。

追求时尚一直是女人的本性，如何将自己打扮得更加漂亮，与心仪的男生去约会更是一种崇高的目标，《时髦公主2 约会去》就会为你指点迷津。玩家在游戏中要扮演一名经常在时装店做临时工的女生，用赚取来的"分数"交易各种时尚宝贝，并将自己好好地打扮一番。从发型到服饰，再到五彩缤纷的指甲，游戏中的你可以尽情地发挥自己的装扮功力。本作除了是一款打扮宝典外，同时还是一款打发时间的好游戏！

许多玩家应该或多或少地在动漫作品里看到过一些关于日本铁路的东西，作为当下最流行的交通工具之一，铁路这一词汇也深深地烙印在了人们的心里。想要知道关于日本铁路的知识吗？那就从《铁路讲堂 私营铁路篇》开始学习吧。游戏结合了日本16家私营铁路会社的各种资料，包括从会社的建立、发展以及旗下各系列电车的型号、配件，可以说是集结了日本铁道历史的一款游戏。比较有意思的是，每当玩家浏览完其中的某个铁路知识后，系统会自动提出相关的问题，不论回答正确与否，都可以得到该铁路会社的股份，当然了，仅限于游戏中。

经历过FC、SFC时代的玩家应该都还记得当时令人印象深刻的动作游戏系列《瓦强大陆》吧？这款不论什么年龄层都可以让人快速上手的游戏可谓是风靡一时，如今系列的正统续作《闪耀行动 小瓦强大冒险》在NDS平台登陆了。游戏中的瓦强只有发射音波炮这一种攻击方式，中招后的敌人会有短时间的麻痹状态，可以利用敌人麻痹的这段时间将其作为垫脚石。游戏的攻关模式十分古板，可以说还比不上FC时代的马里奥大叔，不过进入BOSS战后就完全变了个样，词汇接龙、找茬等等，你必须和BOSS进行各种小游戏才能战胜它。把游戏搁在现在来说，只能当做一款怀旧的作品来玩了。

为迎接日本两大少年周刊——《Magazine》和《Sunday》的创刊50周年纪念日，两大周刊合力推出了这款颇让漫迷们期待的《名侦探柯南&金田一少年事件薄 邂逅的两位名侦探》。工藤新一（柯南）与金田一，这两位天才高中生侦探相信大家都非常熟悉吧，尤其是前者在国内也有着十足的人气，现在每天开起电视机还能看到他的动画片呢。在动漫界，他们是无人不知的名侦探，那么在游戏中他们又能有怎样的表现呢？本作是柯南小朋友第二次在NDS上亮相了，和上一次的登场比起来，总算没有让FANS们失望，毕竟只有在传统的推理游戏中才能目睹他最具观赏性的演出。游戏在故事推进时很好地将二人专属的部分区分开来，分别负责不同部分的情报收集，游戏最出彩的地方就在于每次柯南与金田一演对手戏的时候。笔者一通试玩下来，发现游戏的难度不高，和"《逆转裁判》系列"相比在情报收集方面就容易得多了，不过游戏的系统十分完善，有着一套非常流畅的推理程序。比较令人遗憾的是，这样一款令人振奋的作品竟然没有语音，实在是大打折扣。



▲09年漫迷们不得错过的侦探剧！

.hack//Link

『《.hack》系列』集大成之作在PSP上登场

“《.hack》系列”自从推出以来，便以其独特的世界观吸引了无数人。除了游戏以外，相关的动画、小说也同样受到了众人的好评。而接下来我们要介绍的《.hack//Link》，是系列的完结作品。本作的舞台依旧是系列共通的舞台——架空的网络游戏世界“The World”，并且还是升过级的最新版本“The World R：X”。在游戏中，玩家还有机会遇上系列历代作品中的角色们，与他们一起冒险。

.hack//Link			
.hack//Link			
PSP	NBGI	A·RPG	发售日未定	日版
	人数未定	售价未定	对应周边未定	

文 洋葱　美编 Juxi

期待度 A

九龙时生

喜欢游戏的中学生

本作的主角，是一名初中二年级学生。对生活感到无聊的他梦想成为游戏世界中的勇者。

与同伴们一起在迷宫中展开冒险

和系列以往的作品一样，在游戏中玩家可以带上同伴前往各种迷宫进行探险。本作的队伍人数最多为两人，玩家操纵的是主角时生，而另一名同伴则会根据自身的特点采取合适的作战方式，当然玩家也可以给其下达指令。战斗部分的操作简单明了，即使是不擅长动作游戏的人也不用担心。



▲主角将敌人击飞后同伴提出想要进行追击，若同意的话就按下L键。



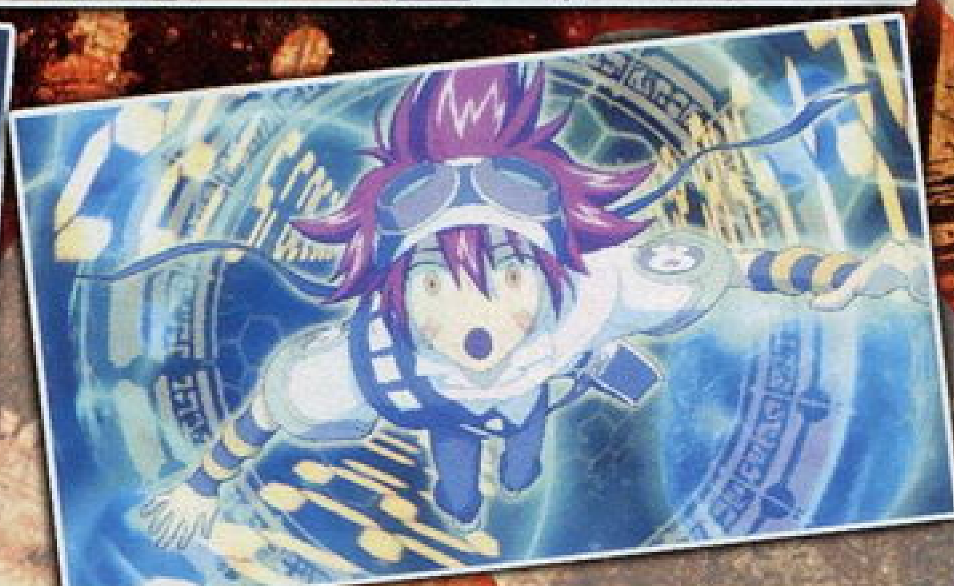
超炫的合体攻击！

新的故事 新的冒险

从公布的图片中可以看出，本作剧情的表现形式与漫画非常相似。本作的故事发生在2020年，历代作品留下的一部分谜团将真相大白。







▲如同漫画般的表现形式。



▲历代作品中的角色和主角相遇。

天城彩花

神秘的美女转校生

本作的女主角，是一名拥有特殊能力的转校生。她将写有『R:X』字样的黑色光盘交给了时生。

历代作品中的角色也将参战！

“《.hack》系列”历代作品中的100多名人气角色将会在本作中登场，当中可作为同伴与主人公一起作战的有30人以上。除了游戏和动画中的角色以外，当中还有不少角色来自系列的小说以及漫画作品。



凯特

“《.hack//》系列”的男主角。同时也是传说中的队伍“.hackers”的队长，职业是双剑士。

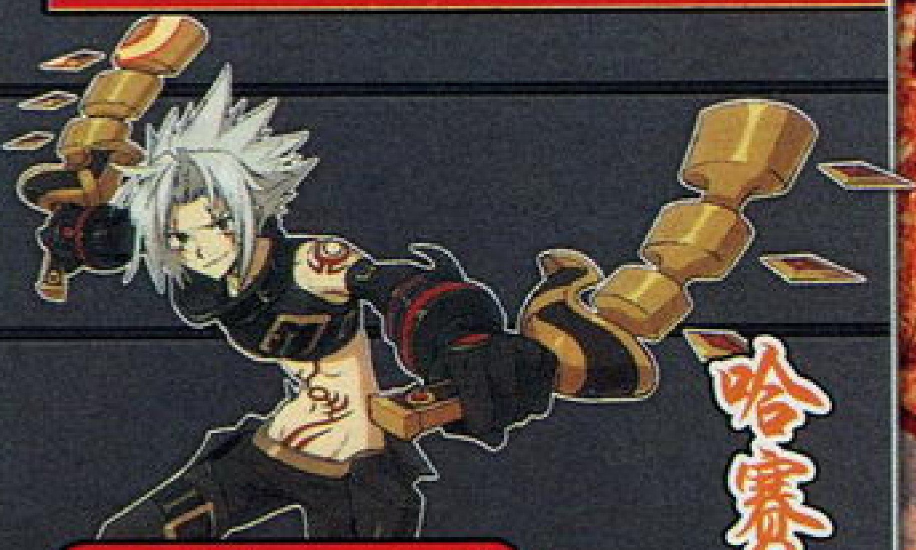


巴鲁蒙克

身穿散发着高贵与神圣气息的白银之铠，实力极强的剑士。



《.hack//G.U》系列 游戏



哈赛奥

“《.hack//G.U》系列”的男主角。被人称作“死之恐怖”的少年，职业是可以使用多种武器的“炼装士”。



三爪痕

衣服上布满了大大小小的补丁，他的外貌与双剑士凯特非常相似。



摇光

曾经是竞技场“红魔宫”的冠军，之后成为了哈赛奥的伙伴，职业为双剑士。



奥邦

一位神出鬼没的铳战士，对于哈赛奥而言是如同师傅一般的存在。



雅特莉

“《.hack//G.U》系列”的女主角。是一位热爱和平的善良少女，可以使用各种回复魔法。

《.hack//SIGN》 TV动画



司

《.hack//SIGN》的主角，拥有怪异能力的法师，在被游戏管理者追捕的途中遇到了昴。



昴

《.hack//SIGN》的女主角，维护“The World”秩序的组织“红衣骑士团”的领袖，武器是巨斧。



银汉

红衣骑士团的一名剑士，对昴过于关心司这点感到很不满。



《.hack//Roots》TV动画

活泼开朗的拳法家，与哈赛奥同一时期加入了“黄昏之旅团”。



《.hack//AI buster》小说

《.hack//AI buster》的男主角。“The World”的Bug调整组织“碧衣骑士团”的骑士长，武器是长枪。



《.hack//CELL》小说

《.hack//CELL》的女主角。从事着古怪职业“出气筒”的黑发美女，职业是击剑士。

敌对组织“命运”

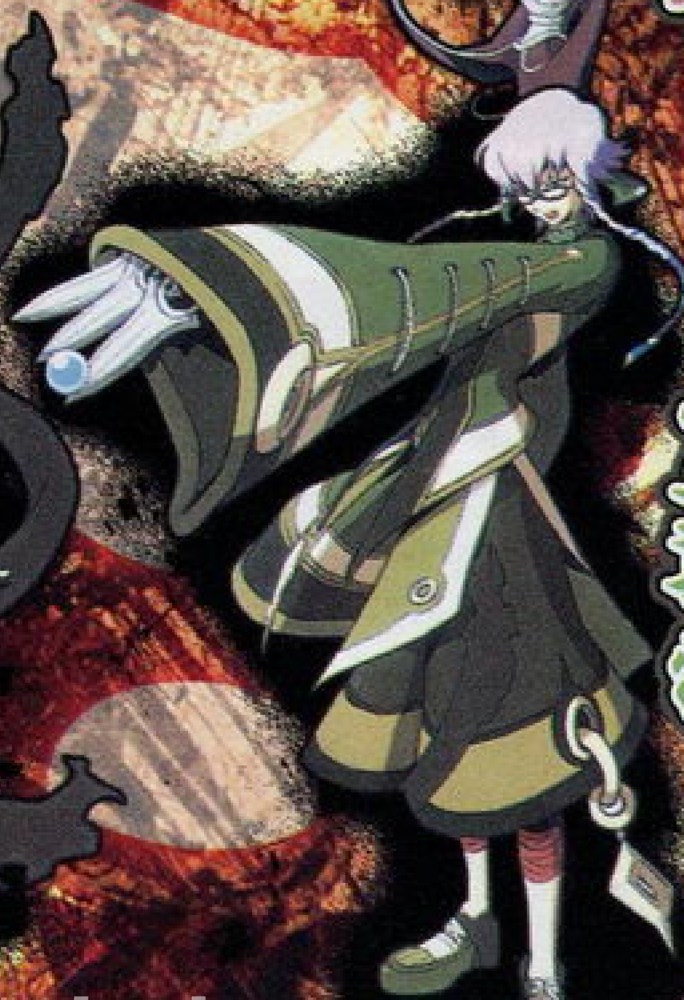
处处与主角时生作对的神秘组织，他们的目的究竟是……











“命运”的队长，看上去似乎并不强。不过既然身为队长，想必也有一定的实力。

勇者30

ゆうしゃ さんじゅう

相信绝大多数玩家在看到这个标题和游戏画面时，都有似曾相识的感觉。不错，这款《勇者30》无论是游戏立意还是雷人的画面都与SCEJ的“《勇者别嚣张》系列”有着异曲同工之妙，更何况两者连标题都如此相似。不过与后者不同的是，这款《勇者30》号称“超速RPG”，怎么个超速法，赶快来看个究竟吧。

文 嘟嘟　美编 chisun

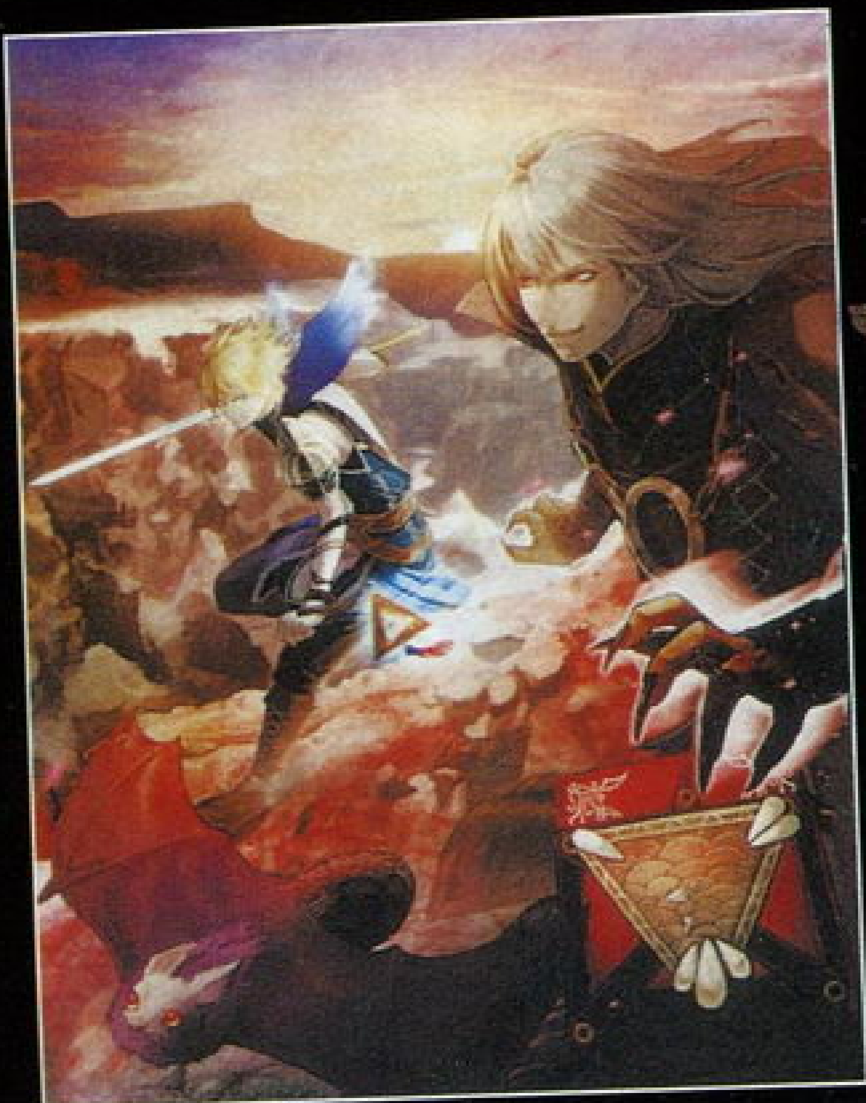
勇者30			
勇者30			
MMV	RPG	预定2009年5月	日版
人数未定	售价未定	对应周边未定	

PSP

期待度 B

只有30秒

游戏中设有多个关卡等待玩家挑战，每个关卡从开始游戏到最后通关都有着固定的时间限制，而正如标题所示，这个限制时间只有让人惊愕的30秒？30秒可以做什么？在一般的RPG中，也许在地图中寻找敌人的时间也不止这么点，而本作中，玩家需要在30秒内完成所有的任务，否则即会Game Over！



勇者30 开始冒险

▲在地图中寻找魔物的多个所在地，逐个击破吧！已经通关的区域还可以重复挑战！



◀迷宫部分是典型的横版动作通关游戏。

▼当然作为RPG，游戏中也收录了部分剧情事件，事件中会有多个角色登场，还有可能将他们收为同伴！



四名主角四种挑战

魔王30

▼使用○、△、□三个键可以召唤出各种各样的魔物。



▼"魔王30"的战斗颇具战略性。



作为魔王，玩家必须不断召唤出手下的魔物，在30秒之内将领地上的恶人清除掉，而如何指挥魔物们进行攻击成为战斗胜利的关键。

公主30

为了给卧病在床的国王寻找救命的药草，公主带上她的石弓，一边击倒沿途的魔物一边前行。在30秒之内找到药草并返回皇宫便能够顺利通关。

▼看来公主出行还是少不了士兵追随的。



▼利用石弓的远程射击向魔物们发起攻击，记得还要寻找药草哦！



便利的乘骑工具

满足一定条件后，玩家还可以利用马、龙等作为乘骑工具，利用这些乘骑工具，玩家就可以飞往一些徒步无法到达的区域。



◀像这种四周都被森林密封的隐秘区域，就只能利用乘骑工具去探险啦。



▶就一款PSP游戏来说，游戏的画面相当雷人。

与魔王对决



◀为了顺利打倒最终BOSS，勇士必须在之前的冒险中不断积累经验值提升自己，获得的金钱则可以用来强化装备。



▶当自己变得足够强大时，就来与魔王进行最终决战吧！

骑士30

"骑士30"是真枪实刀的动作游戏。本模式下玩家需要操纵骑士，使用设陷阱、物理攻击等方法，在短短的30秒之内成功解救出被魔物围困的贤者。除了要考虑时间限制外，贤者一旦被魔物打倒也会导致Game Over。



▲巧妙设置陷阱可以有效阻止魔物接近贤者。



▲虽然官方将本作定义为RPG，但在各个模式中我们显然可以体验到不同游戏类型的战斗方式。



Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

本作是"《横行霸道》系列"登陆NDS的首款作品，由Rockstar Games公司负责开发，游戏将继承系列一贯的超自由风格和爽快玩法。故事发生地设定在现代的自由城唐人街，而剧情方面则是区别于以往任何一代作品的完全原创，所以说厂商还是相当厚道的。在本作发售前，还是快随我了解一下我们这一全新的自由城面貌吧！

期待度 A

横行霸道 唐人街战争

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

NDS	Rockstar Games	ACT	2009年3月17日	美版
	1～4人	容量未定	39.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 Edie 编 软饼干 美编 Juxi

剧情介绍

故事的主角是一个瘦长且结实的中国小子，名叫李黄(huang lee)，因为是香港黑社会犯罪组织三合会的老板之子，所以从小备受宠爱且傲慢之极。故事剧情开始于飞机上，李黄与父亲带着家传之宝"御剑"一同由香港前往自由城的唐人街会见他的叔叔肯尼，无奈他的老父亲却意外地在飞机上被刺客所杀，可怜的李黄伤心至极。而下了飞机后李黄又遭到了刺客的埋伏，刺客将他绑在汽车的后座上并驶向自由城的一湖畔，随后刺客残忍地将其连人带汽车一起驶进了湖里，而御剑也被这群刺客抢走。此刻玩家就需要滑动触控笔以打破汽车的挡风玻璃，在车子沉到湖底前让李黄逃出水面。当李黄顺利游到岸上，"《横行霸道》系列"的又一次蛮荒旅程就此展开。



▲李黄倔强地撅着嘴不言不语。



▲士兵广场的对峙现场可谓枪林弹雨一场面相当火爆。



▲李黄向来天不怕地不怕，但还是被警察叔叔的突然而至吓坏了……

命运弄人，只能“横行霸道”……


▲警察已经展现了其惊人的围捕能力，此时只有一个字——“跑”！


▲坦克大炮都来了，开着它屠城的人一般都用秘籍！

第一个任务就是先找到叔叔肯尼的藏身之处，并告知自己遭受伏击的悲惨经历。同以往“《横行霸道》系列”作品一样，玩家可以步行，当然也可以在街上抢来一部汽车驾驶至目的地。肯尼原本是想将此御剑作为礼物送给唐人街三合会会长，以此巩固自己在三合会犯罪集团的地位，谁料李黄把剑弄丢了，肯尼虽然很生气，不过幸好李黄从生死线逃了回来。但如今的李黄已经沦落到不得不为肯尼卖命的地步，即使黑道的那些勾当再伤天害理也得去做。

任务类型

随后的任务多以抢占与驾驶类型为主，但也穿插着其他类型的迷你小游戏，例如：在一个名为“愤怒之街”的任务中，李黄要从一个韩国杀手组织手中救出一名卧底朋友；“一击必杀”是一个狙击任务，李黄必须一次性狙击命中酒店阳台上的一只信鸽。众多有趣的任务可谓层出不穷，相信实际玩到本作时还会有更多的惊喜吧！


▲火焰喷火器这样喷？您是红孩儿吗？


▲现年七十三岁的唐人街三合会犯罪集团的领导人辛焦明（Hsin Jaoming）。



▲李黄不顾一切地一路护送辛焦明之子陈（Chan），左上角为陈的生命值，全部耗完则任务失败。

与警方对抗

游戏中，自由城的警察部队为了保障城镇的和谐安宁，人民的安居乐业，在该镇的很多地方都装置了监视摄像头，不是说这些区域你什么也不能做，只是一旦你“作奸犯科，杀人放火”后就得立刻付出代价。在这些关键地点的区域中，一旦你不小心“粗暴”一下就可能会触发警察的突袭。所以想要任务顺利完成且不为这些正义人士所骚扰的话，就要像狙击鸽子一样将这些恼人的摄像头全部破坏。游戏中一旦玩家触发了通缉令（上升至两星），就会被警察盯上，因此玩家需要想办法摆脱掉警察，途中可千万别将警察杀死，这样的话就会触发更高的通缉力度，警方会使尽浑身解数把你就地正法！


▲终于击落一架L.C.P.D.直升机，通缉力度攀升至五星！


▲向闹市区拥挤的车流中开火？立刻奖赏四颗“大星星”！



GB名作今朝重制《沙加2》登陆NDS

期待度 A



“《沙加》系列”一直都是SE招牌RPG系列之一，想必有不少老读者都还记得该系列在GB以及SFC上三部曲的辉煌，虽然近几年来该系列有点青黄不接，但不可否认，该系列一直都是众多玩家心中的经典。不知不觉间，该系列已经走过了20年的历程。为纪念“《沙加》系列”诞生20周年，SE特别将曾于1990年在GB上登场的《沙加2 秘宝传说》在NDS上进行重制，游戏不仅画面音乐焕然一新，系统上也有了大幅进化，下面我们就赶紧来看看这款“重生”的《沙加2》有哪些惊喜带给我们吧。

沙加2 秘宝传说（暂名）

サガ2 秘宝传说（暂名）

NDS	Square Enix	RPG	预定2009年	日版
	人数未定	容量未定	售价未定	对应周边未定

文 LIKY 美编 紫枫

画面焕然一新

这次重制版《沙加2》画面变为3D形式，无论是角色形象还是场景全都焕然一新，大家一定会联想起《FFⅢ》和《FFⅣ》的重制版，看起来是采用了相似的画面引擎。



▲场景、角色都采用了全3D的造型，非常漂亮。

四大种族

游戏中有四大种族，玩家可以自由选择不同种族来组建自己的冒险队伍，不同种族的特性及成长方式都不相同。目前官方还并未透露这次的种族成长方式有什么变化，我们还是先来看看在原作中不同种族的特性吧。

人类

人类并不具备其他种族的各种特殊能力，但却可以装备更多的武器或道具，战斗中既可以通过使用强力武器进行主攻，也可以使用回复道具进行辅助。人类的成长是通过战斗来实现的，根据战斗中使用武器的不同，上升的能力点数也不一样。



▲超人能发动大范围的魔法攻击，对全部敌人造成伤害。



▲人类可以通过使用回复道具来对同伴进行辅助。

超人

超人最大的特点就是能够领悟各种特殊能力（魔法），在战斗中可以通过强力魔法来对复数敌人进行攻击。超人的成长方式与人类类似，也是通过战斗来提升能力值，不过其魔力的成长要大大高过人类。

Check GB版《沙加2 秘宝传说》

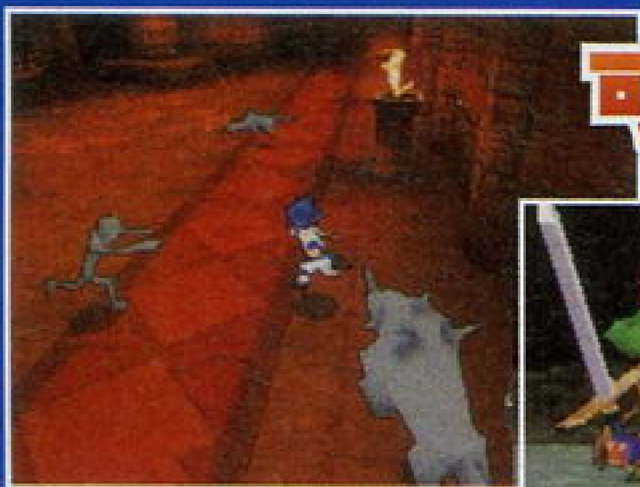


1990年由河津秋敏领军开发、植松伸夫作曲的系列第二作，讲述的是主人公收集77件秘宝并找寻失踪的父亲的故事，游戏的一大特色是抛弃传统经验值的设定，主角们通过吃肉、装备武器零件等方法来成长，给人耳目一新的感觉。本作获得了1990年度评选的日本最佳掌机游戏奖，成功地确立了Square继《FF》之后的又一个招牌系列形象。（骨灰级玩家应该还记得“魔界塔士”这个名字，这是该系列当时在国内的译名。）

游戏系统再次强化

本作的系统会在GB版的基础上进行不少的强化，一些在之后作品中出现的系统也会出现在本作中，比如技能连携、可见式遇敌等等。另外，从图片中也可以看到，战斗也不再是简单的主观视点，而是敌我双方角色都可见的形式，临场感大增。

可见式遇敌



▲在地图上可明确地看到敌人的身影。



▶ 战斗变为敌我双方都可见的形式，临场感大增。

战斗后领悟技能



▲战斗后不仅能力值可以提升，也可以领悟新的技能。



▲怪物具备各自的特殊能力，像这样具备回复技能的怪物也能成为队伍的好帮手。



▲机器人是物理攻击的能手，不过速度却是最慢的。

机器人

机器人拥有极高的攻击力和防御力，其成长方式也比较特别——只能通过装备武器和防具来提升能力值，装备越好，提升的能力值越多，所以想让机器人成长，金钱可是要有相当保证的。需要注意的是，机器人装备的武器，使用次数会半减。



怪物

怪物是成长方式最特别的一个种族，它是通过吃敌人的肉变身为其他的怪物来不断成长的，战斗后敌人有时候会留下肉，只要吃下后就会变化，所以怪物的成长几乎不需要花费金钱。怪物不能装备武器，但具备自身的特殊能力。

钢之魂再度 スーパーロボット大戦K



刚踏入2009年不久，寺田贵信就为广大“机战饭”送上了一份新年大礼，没错，就是你现在看到的这款《超级机器人大战K》（下简称《机战K》）。游戏定于4月份与玩家见面，虽然距离发售的时间不算太长，不过相信各位“萝卜控”一定等不及了吧，好，下面就先让我们用战斗画面解解馋吧。

文 乌冬
美编 Yangyu

超级机器人大战K				
スーパーロボット大战K				
NDS	NBGI	S·RPG	预定2009年4月2日	日版
	1人	容量未定	6090日元	无对应周边

期待度 A

本作是NDS的第二款《机战》作品，和《机战W》一样，《机战K》也是完全新作，并且在已公布的14部参战作品中，有大部分都是从未在以前的《机战》中露过脸的，就冲着这一点，本作就不容错过。



参战作品一览

- 破邪大星弹劾凰
- 返乡战士
- 苍穹的法芙娜
- 电脑战机VIRTUAL-ON MARZ
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达SEED DESTINY
- 机动战士高达SEED 观星者
- 无敌铁金刚Z
- 大空魔龙LEGEND OF DAIKU-MARYU
- 钢铁神吉克
- 机兽起源
- 神魂合体
- 神魂合体第二季
- 枪与剑

※红字为新参战作品









在NDS点燃！

下面这个部分将为大家简单介绍一下本作的参战作品情况，并送上魄力满点的战斗画面。顺带一提，这次为了迎合掌机低龄用户比重比较多这一点，厂商选择的参战作品里有许多都是2000年以后的作品，只要愿意的话都可以找到相关作品，所以没看过原作的玩家可以在游戏发售之前找来欣赏一下，相信一定能更好地代入游戏。

参战作品战斗画面一举公开

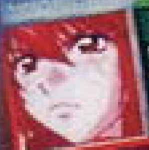
苍穹的法芙娜

TV动画（2004年7月～12月播放）

机师：真壁一骑
机体：Fafner · Mk.XI

在一个名为龙宫岛的小岛上，人们过着与世隔绝的日子，突然有一天，岛上的人们接收到了“你在那里吗……”这样的不明信息，随后谜之生命体“Festom”便开始了对地球的侵略，真壁一骑等人不得不驾驶巨大机器人法芙娜与其展开了战斗。



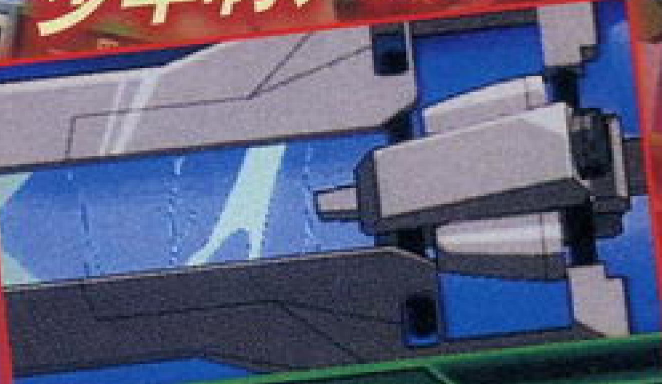




▲▶法芙娜是专门为对抗Festom而制造的机器人。

少年啊、为了生存而战吧！







▶法芙娜手中的武器集枪刃于一身。



▲一骑用手中的武器将Festom贯穿。



在因为地轴变动而文明被毁的行星Zi上，不少人以发掘古代文明遗留下来的机械兽"Zoids"为生，主人公路吉便是这些人中的一员。有一天，他所居住的村子遭到了帝加路特武国的机械兽袭击，机缘巧合之下他用自己在海边发现的机械兽狮虎村雨击退了敌人……

机师：路吉·法米隆
机体：狮虎村雨

机兽起源

TV动画（2005年4月～2006年3月播放）





▲当驾驶舱的屏幕显现出"村雨"两字时，巨大的刀刃就会从从狮虎村雨背上展开。



▶一记猛烈的横斩，敌人立即断成两半。

用"村雨"将敌人一刀两断！







◀最后是路吉的特写，不知道是不是击坠敌人时的专用特写。

机师：石蕗大哉
机体：大空魔龙

大空魔龙 LEGEND OF DAIKU-MARYU

TV动画（2005年11月～2006年9月播放）

年幼时的石蕗·大哉和父亲出海时遭到巨大怪兽袭击，父亲因此失踪，而大哉则被一只神秘的机械龙所救。五年后，巨大怪兽再次出现，而大哉也与机械龙再度相遇。





◀粉丝不会陌生的面孔，不过这次是系列的最新作参战，大家可别错过了它的表现咯。

以漫画版的设定为基础创作的《钢铁吉克》的续篇。故事描写钢铁吉克与“邪魔大王国”之间那场战斗的50年后，“邪魔大王国”再度复活，为了将其彻底摧毁，钢铁吉克也再次出击。

机师：草薙剑儿
机体：钢铁吉克



钢铁神吉克

TV动画（2007年4月～7月播放）





粉碎邪魔大王国的野心



▲▶为了对付日渐强大的敌人，钢铁吉克自身的力量也得到加强。

在范的结婚典礼上，范亲眼看着自己的妻子被一个手上戴着钩爪的男人所杀，为了给自己心爱的女人复仇，他与有着同样目的的少女温蒂踏上了无尽的未知旅途。

机师：范
机体：Dann of Thursday

枪与剑

TV动画（2005年7月～12月播放）



▲范驾驶着被称为“铠甲”的巨大兵器与敌人战斗。





▶在满月的衬托下，范的机体高高跃起，准备给予敌人最后一击。

冷酷男人与天真少女的复仇之旅



▶了结敌人后是帅气的机体特写。

故事以环境不断恶化的未来地球为背景，住在西伯利亚圆顶都市的少年盖那在偶然之下遇到了一个名叫盖恩的男子，从此被卷入了漫长的“返乡之旅”。

机师：盖那·山加
机体：King Gainer



返乡战士

TV动画（2002年9月～2003年3月播放）



▶刚在《机战Z》中登场的盖那，看来来到掌机后实力依旧。





宇宙纪元70年，通过操作遗传因子诞生的新型人种“调整者”和自然人之间爆发了一场规模空前的战争，拥有着先进技术的“调整者”刚开始时还占据主导，不过当五架名为高达的MS出现后，这种局面有了微妙的变化。

机师：基拉·大和
机体：强袭高达

机动战士高达SEED

TV动画（2002年10月～2003年9月播放）





▼不知道本作里强袭高达能否实现换装。





机动战士高达SEED DESTINY

TV动画（2004年10月～2005年10月播放）

宇宙纪元73年，“调整者”与自然人之间战争终于结束，但实际上两者的矛盾并没有因此消除，一场巨大的变革正在悄悄酝酿着。

机师：基拉·大和
机体：强袭自由高达

▶强袭自由和基拉是非常强的组合。











机动战士高达SEED 观星者

OVA（2006年11月发售）

机师：赛莲妮·麦格里芬、索尔·鲁尼·兰基
机体：观星者高达

以《机动战士高达SEED DESTINY》的背景为基础，讲述了在同一时段发生的另一个故事。







▶观星者高达是人们为了对太阳系进行探索而开发的机体。



破邪大星弹劾凰

OVA（1987年～1989年发售）

机师：罗尔·克兰、米娅·阿斯莉佩·山达、兰巴·诺姆
机体：弹劾凰

科学家塔山开发出了最强机器人弹劾凰，将拐来的4位少年作为驾驶员，但是，少年们背叛了他。

▶▼先用超能力封锁住敌人的行动，再用旋转飞拳将其贯穿。

为了抵抗命运，少年和少女们踏上了征程。





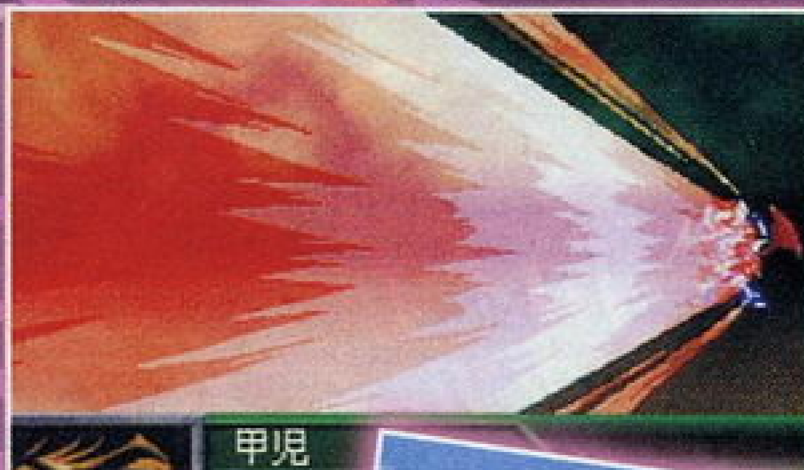
◀▲弹劾凰由4位拥有超能力的年轻人驾驶。

魔神Z

漫画（1972年10月～1974年9月刊载）

元祖超级系机器人参上！

机师：兜甲儿
机体：魔神Z





◀▼每作的《机战》里魔神Z都属于中坚力量。

邪恶科学家地狱博士率领机械兽军团向日本袭来，察觉到这一切的兜十藏，把超级机器人魔神Z托付给了自己的儿子，让他去阻止地狱博士的野心。

描写人类与巨大生物"拟态兽"战斗的作品，第一作以西历2047年的日本为舞台，第二作则是描写第一作三个月后的故事。

机师：猿渡刚、猿渡杏奈
机体：Godannar

▶驾驶员之间是夫妇关系，这是机器人动画里比较少见的设定。



神魂合体

TV动画（2003年10月～2003年12月播放）

神魂合体第二季

TV动画（2004年4月～2004年6月播放）

夫妇同心，其利断金

▼▶Godannar的招牌必杀技发动，特写画面令人目不暇接。

ゴオ
「もらったっ!!」

杏奈
「ハァァァァトッ!!」

杏奈
「はあああああーっ!」

ゴオ
「ブレイカァァァァァァッ!」



电脑战机 VIRTUAL-ON MARZ

游戏（2003年5月发售）

电脑战机二度参战！

机师：Chief
机体：铁木真747J

世嘉公司著名的机器人对战游戏系列，《MARZ》是2003年5月29日发售的PS2平台作品。

チーフ
「無駄だ、逃げ場はない」

◀▲使用令人眼花缭乱的连续攻击将敌人切裂。

在PSP上享受真实的MS战！

期待度 A

高达可以说伴随了一代人的成长，在过去的几十年里，诞生了许多优秀的高达游戏作品，同时也带给了高达粉丝们无比的欢乐。2009年是高达诞生30周年，我们有理由相信，在这值得纪念时刻，厂商会带给我们更多的惊喜。

文 乌冬　美编 芊雯

机动战士高达 战场之绊 携带版

PSP	机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル			
	NBGI	ACT	预定2009年3月26日	日版
	1～8人	6090日元	无对应周边	













游戏简介

《机动战士高达 战场之绊》是2006年11月发售的街机游戏，游戏的特点是采用了附有180度超大屏幕的操控台，玩家坐在操控台里用第一人称视角来进行游戏，感觉就像真的在驾驶机动战士一样。



4对4

游戏支持最大8人的联机对战（联邦、吉翁各4人），当玩家人数不够时，会由电脑控制的机体来填补空缺。



战力槽

游戏中双方都会有一条表示耐久力的战力槽，当机体被击坠时，战力槽就会减去与该机体相应的消耗值(Cost)，战力槽最先降为0的一方就算失败。

系统&机体

本作的主要势力分为联邦和吉翁，所以在游戏的一开始玩家就要在这两股势力里决定自己的阵营，不过光这样还是不够的，要进入战斗还有许多重要的环节需要玩家注意。下面将为大家一一介绍这些步骤和会在游戏中登场的机体。

战斗流程

① 设定对战规则和地图

玩家首先要在单人和多人两个模式里选择自己要的游戏模式，紧接着就是地图和对战规则的设定，在对战规则中，可以改变的参数包括了战斗时间和战力槽的多少等。另外本作还有一个独有的参数“米诺夫斯基粒子”可以让玩家设定，粒子的浓度决定了雷达对敌机的反应速度，因此不同的粒子浓度下战法也是有所不同的。



▲除了一般的对战外，PSP版还增加了新的模式。



▶即使是同一张地图，只要对战规则改变了，打起来的感觉也是不一样的。

② 决定小队的组成机体

决定好对战规则和地图后，接着就是机体的选择了，无论是哪个阵营，都必须选择4架机体出战，机体决定好后只要再把机体初期出现位置、向我方机体请求支援等指令设定好，就可以出击了。



▲即使是同一架机体，也有好几种武装供玩家选择，可根据战术的需要变更。


▲我方的机体配置可以在大地图上一目了然。

登场机体介绍

下面为大家介绍来自两个阵营里共12架具有代表性的机体，根据机体的性能和武装不同，大致可分为以下五个种类，在队伍的编成中，要注意保持各种类机体的平衡。

根据擅长的作战距离对机体的种类划分

- 格 近身格斗型——0～100公尺
- 近 近距离战型——0～180公尺
- 中 中距离支援型——200～500公尺
- 远 远距离炮击型——400～700公尺
- 狙 狙击型——600～1000公尺



▲队伍的平衡是值得玩家反复考量的地方。



RGM-79FP 吉姆强击型

联邦军

Cost：190

武装	
100mm机枪	头部火神炮
光束军刀	双重光束长矛

特别强化了格斗能力的吉姆，光束长矛可用蓄力来提升威力。

近身格斗型

着重强化了格斗能力的机体，接近战占有极大的优势，相反因为没有好的射击武器，中远距离下会很吃亏，使用这类机体的要点是如何快速地接近对手。



MS-07B-3 老虎

吉翁军

Cost：210

武装
3连装格林机枪
电热鞭
电热剑

拥有丰富的接近战武器，格斗能力在吉翁军的机体中数一数二。

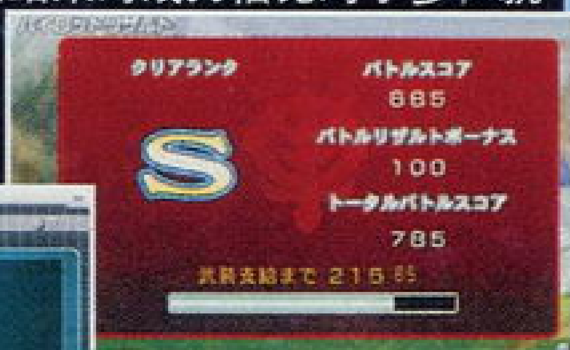


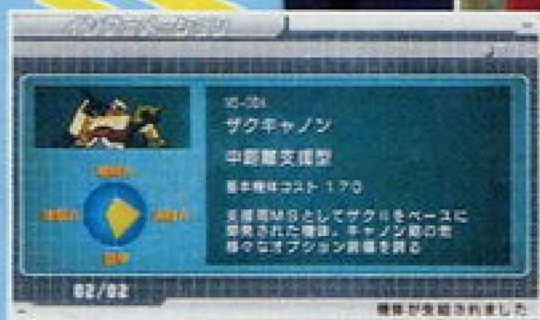
进入战斗

战斗中玩家是以驾驶舱的视点对战况进行把握，首先玩家要在画面右上角的雷达中获得敌机的准确位置，再用方向键的简易交谈系统与僚机互通情报，之后对敌机展开联合攻击，只要把对手的战力槽削减为0，或者在时间结束时战力槽比对手多，就能取得胜利。



▲战斗画面里包含了非常多的信息量，除了要时刻留意视野中敌机外，其他信息也不能忽视。





◀▲战斗结束后系统会根据玩家的表现给予评价，评价的好坏影响机体的获得。



利用重播功能回放战斗过程

战斗结束后，玩家可利用重播功能回放整场战斗，在回放中，可以选择从我方、敌方或俯瞰视点来观看战斗，以此来发现自己的短处或学习对手的长处，达到提升水平的目的。





▲俯瞰视点对了解对手的机体配置很有用。



联邦军

RX-78-2 高达

Cost：260

被吉翁军的士兵称为“白色恶魔”的机体，可想而知实力有多么地令人生畏，因为有着极高的能力，相应也有着很高的Cost。

武装	
光束步枪	火箭炮
头部火神炮	超级燃烧弹
光束军刀	



联邦军

BGM-79G 吉姆突击型

Cost：180

武装	
无托式机关枪	光束喷枪
光束枪	头部火神炮
手榴弹	光束步枪

拥有高机动性的后期型吉姆，丰富的武装使其成为了一部适合在中、近距离作战的机体。

近距离战型

格斗与射击能力非常平均的类型，可以根据战况的需要随机应变，泛用性相当高，因此在队中承担的任务也比较重。



吉翁军

MS-06S 扎古Ⅱ(S)

Cost：180

夏亚专用扎古，除了醒目的红色涂装外，机动性方面也比一般的扎古要高出一筹。

武装	
机关枪	火箭炮
手榴弹	电热斧



吉翁军

MS-09F/TROP 大魔热带型

Cost：200

武装	
MMP-80机枪	火箭炮
穿甲火箭弹	电热军刀

拥有气垫式的移动方式，即使在移动困难的沙漠地带也能行动自如。

中距离支援型

在200～350公尺是中距离机体发挥其实力的最佳距离，这部分机体主要的职责是为我方格斗和近距离机体进行火力支援。



武装

240mm加农炮　导弹发射器
头部火神炮　光束步枪
拳头

RX-77-2 钢加农

Cost：200

肩部的两管加农炮有着极高的威力，并且装甲较厚，不会轻易被击坠。

MS-07 魔蟹

Cost：180



武装

武装　6连装导弹
米加粒子炮　蟹爪

水陆两用MS，因为肩部的导弹是向斜上方发射的，所以与敌机保持一定的距离是很必要的。

两管加农炮是快速摧毁敌方据点的利器，使用钢坦克的玩家的首要任务就是找到对手据点并加以摧毁。

MS-06V-6 扎古坦克(V-6)

Cost：180



武装

180mm加农炮
火箭发射器
机身弹药发射器



武装

120mm低后座力加农炮
4连装多管导弹
机身弹药发射器

远距离炮击型

擅长远距离炮击战的机体，这类型的机体对据点的攻击力是最高的，尽快摧毁对手的据点可将战局导向对我方有利的一面。

RX-75 钢坦克

Cost：180

从扎古坦克强化而来的机体，装备有对据点破坏力极高的加农炮，并且只要改变装备，对MS战也能胜任。

RGM-79SC 吉姆狙击型

Cost：180



武装

R-4光束步枪
头部火神炮
光束军刀

MS-05L 扎古I狙击型

Cost：180



武装

光束狙击步枪
头部火神炮
电热斧

狙击型

在所有类型的机体中拥有最长的射程，因为视野比较开阔，通常使用狙击型机体的玩家还要时刻留意战场上的各种状况，为战友传达有用的信息。

装备有高威力、长射程的光束步枪，尽量占领高处等敌机自己送上门吧。

装备有强力光束狙击步枪的机体，不仅对MS有极大的杀伤力，对据点的效果也非常好。

地图&战术

在本作中，“团队合作”和“占据有利地形”这两点对成败的影响非常大，所以这个部分将为大家介绍游戏中个别地图的概况和其对应的战术要点，让大家对本作的团队战斗方式有一个大致的了解。

特灵顿

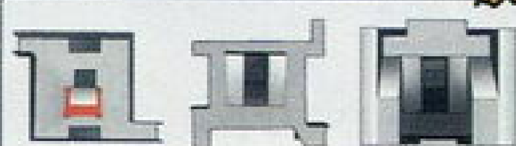
这是来自于《机动战士高达0083 星屑的回忆》的地图，地图的边缘部分是非常开阔的溪谷，而中间则有一个巨大的殖民星残骸，两种地形的落差非常大，如果能先于对手一步到达殖民星，就能在殖民星的顶端占据到有利位置对对方的据点展开攻击，因此在这个地图战斗的要点就是如何抢占先机。

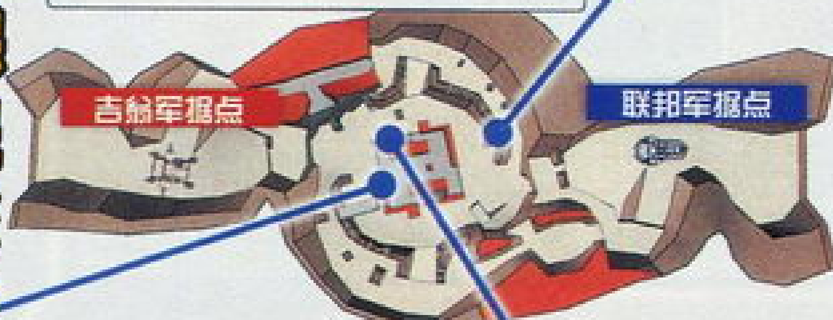


◀龟霸准备偷偷潜进去给在殖民星残骸顶端轰得正欢的钢坦克来一个出其不意。

快速进入殖民星残骸内部

进入殖民星残骸内部不止一个入口，1楼通常是激战的区域，如果能通过架在殖民星残骸与悬崖之间的桥梁的话，就可以一下子来到3楼，从而避开战火迅速到达顶端。





在殖民星残骸里摆下阵势

殖民星残骸一共分为4层，每层由一条倾斜的过道连接，所以只要在这些要道上布下兵力，就可以最大限度拖慢对方脚步，为自己的远程机体争取时间，让它们尽快到达顶部。



利用过道向高处移动



▲一般情况下，对方绝不会放任我方的机体往上爬，远程机体一定要有队友掩护才能安全到达顶部。

从高处对据点进行炮击

无论是哪一方的远程机体，在殖民星残骸的顶部都可以直接对对方的据点进行远距离炮击，建议在保护我方机体往上爬的同时，也要时刻留意对手的远程机体，不要给它们有机会到达高处。



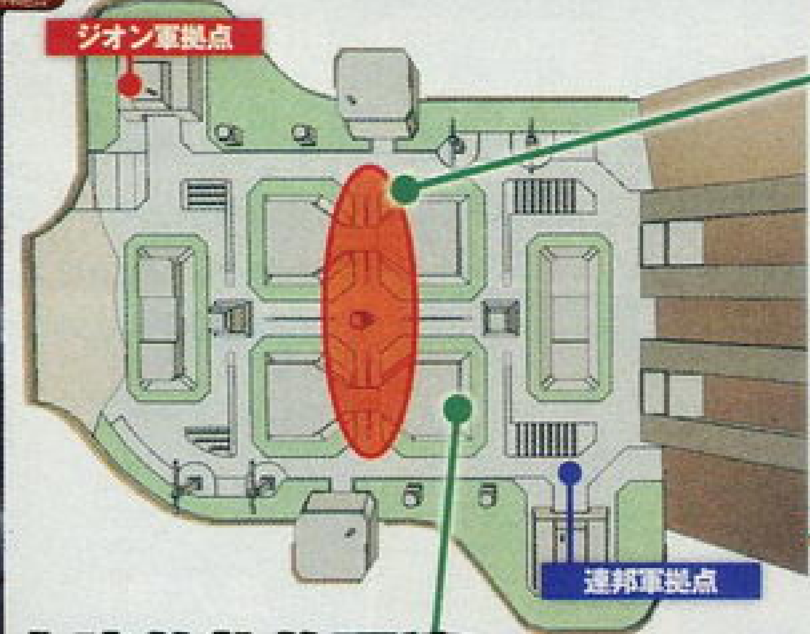
◀这个位置刚好能看到吉翁军的据点，赶快用钢坦克的加农炮把它摧毁吧。



据点的位置一目了然



▲锁定敌方的据点后就用远程武器尽情地轰吧，后方的敌机则留给队友对付。



中央是激战区



如果双方都笔直前进的话，不久就会在地图中间的区域打个照面，所以这里也是两军近战机体交战最激烈的地方，找不到敌机的话来这里就没错了。

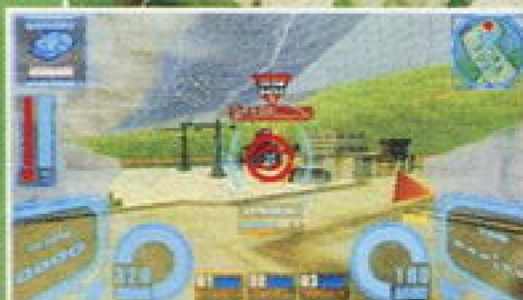
与敌军的正面交锋



◀无论走哪条路，都避免不了和敌机交火，干脆投入主要战力一口气决出胜负。

在建筑物的顶端攻击敌方据点

在两个靠近据点的建筑物上方，远程机体可以对据点进行远程攻击，所以只要一有机会，便把远程机体安插在这里吧。



▲由于建筑物的顶端没有什么掩护，攻击据点的机体也很容易成为敌机的靶子。

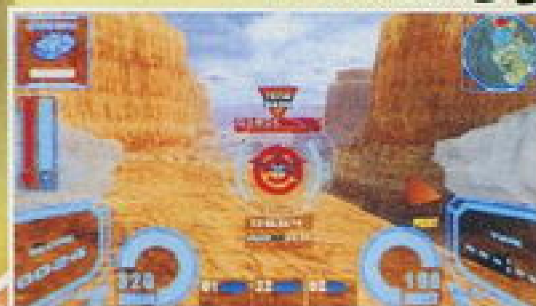
Side 7

《机动战士高达》的主人公阿姆罗所居住的殖民星，因为是住宅区，这里耸立着许多高楼大厦，对视野有一定的影响。地图中央是两军的交战区，酣战的时候要小心来自建筑物顶端的敌人炮火。

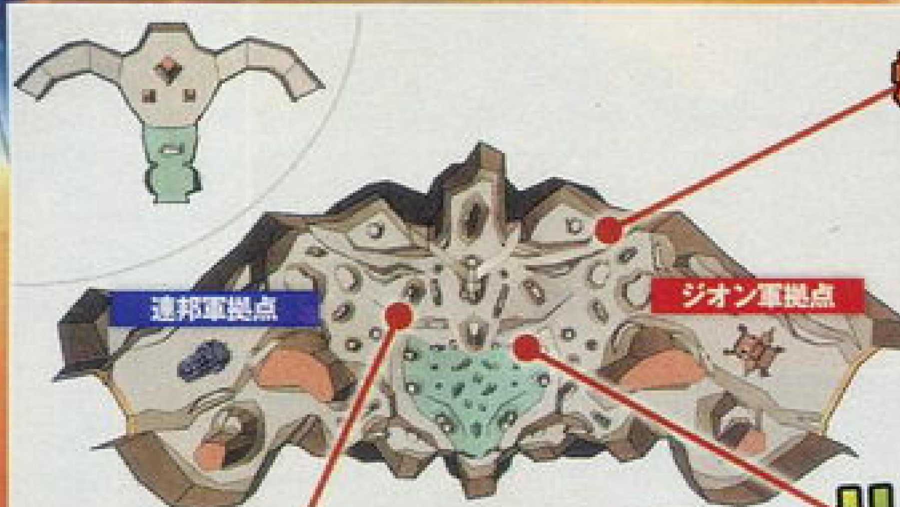
大峡谷

到处都是悬崖峭壁的大峡谷，道路的分布比较杂乱无章，并且还有湖和洞窟等地形，可以说是一幅相当复杂的地图。如何能悄悄接近敌方据点进行偷袭是取得胜利的关键之一。

利用高台向敌方据点进行炮击



地图上方的两个悬崖是很好的炮击点，远程机体在这里可以直接对据点进行炮击，使用远距离炮击型机体的玩家可以在战斗一开始就往这里移动。



炮击开始



▲在地图的这个位置就能直接瞄准吉翁军的据点。

中央地带是近战机体的天下



▲利用石柱的掩护对敌机进行攻击。

地图的中央仍然是战斗最为激烈的区域，格斗和近战型机体在这里能大派用场，只要能识破对方的进军路线，就能对其施与有效的打击和牵制。

从小道深入腹地

湖的旁边有一条细长的小道，玩家可以从这里偷偷接近对手的领地，从而避开中央的激战区，如果是水陆两用机体的话，还可以潜入水中前进。

绕到对手后方进行偷袭吧！



◀湖边的小道旁边有一块巨石，从这里经过的机体不容易被发现。

新作拼盘



收集更为细致的游戏信息



传颂之物 携带版	
うたわれるもの PORTABLE	
PSP Aquaplus	S・RPG
预定2009年4月29日	日版

逝去者的摇篮曲

《传颂之物》是Leaf公司旗下著名的S・RPG类Galgame，也可以说是该类型Galgame中最具有代表性的作品之一。游戏最初是以无语音的18禁版在PC平台发售的，后又推出了全年龄版本并加入语音移植到了PS2平台上。此次PSP版就是以PS2版为基础进行移植，在保留了全语音的基础上追加了新的难度，让游戏的战斗更具有挑战性与趣味性。

游戏平时是以普通文字AVG的方式进行的。故事开始于大陆东北边境的一个小村庄，失去记忆的主人公被一名叫做“艾露露”的女孩所救。由于连名字都想不起来，众人只好称呼他为“哈克奥罗”。在村庄居住的日子很平淡却很快乐，直到有一天政府军来到村庄，强行要求村民们上缴大量粮食作为税收，不堪忍受的村名们在哈克奥罗的带领下拿起了武器，成立了起义军……



▲游戏的CG绘制相当精美，玩家可以单独保留下来作为壁纸使用。

除了曲折的剧情和插画师甘露树氏所绘制的精美CG外，本作另一个吸引人的地方就是穿插在流程中的战斗了。游戏的战斗部分采用回合制来进行，从武器、道具、魔法，到经验值、属性，这些传统S・RPG的要素一个都不少，且设计得非常平衡、合理。多难度选择也让许多玩家乐此不疲地进行重复挑战，这在普通的Galgame中是极其少见的。



▲游戏的战斗部分是传统的回合制形式。

画面方面，游戏没有重新绘制16：9比例的CG，而是将原有的CG裁去上下两条边，以形成16：9的效果。不过同时，玩家也可以选择全比例模式，将画面变为4：3并在周围加上边框，具体哪个模式更好一些还要看玩家的喜好了。

（文：宇轩）



▲PS2版中新增的剧情也将悉数收录。

新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版

新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特別篇 ポータブル

PSP	Cyber Front	AVG
	预定2009年4月9日	日版

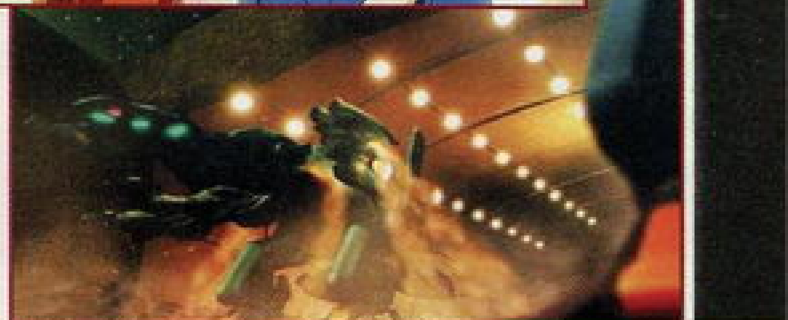
2006年在PS2上发售的《新世纪福音战士 钢铁的女友》的"骗钱版"即将移植PSP再度捞钱。游戏的舞台依然为原作中的"第三新东京市"。满月之夜，东京市突然遭到了谜一样的爆炸袭击，主人公碇真嗣依照命令驾驶EVA出击。第二日，他所在的学校来了一名美少女转校生，故事就从那里开始了……

游戏的剧情是在原作背景下的原创故事，围绕谜一样的转校生雾岛玛娜和明日香、绫波丽这三名性格迥异的女孩，到底会发生些什么呢？真嗣又该如何面对他的生活与驾驶EVA的使命？一切都将由玩家自己来选择。除了本篇之外，PSP版还追加收录了关于明日香的特别篇故事，并请声优进行了追加配音。全语音将是游戏的一大卖点，就让我们静静的等待其发售吧。（文：宇轩）



▶谜之转校生雾岛玛娜，她的真实身分到底是什么呢？


◀特别篇的故事将围绕明日香展开（宇轩：太棒了！）。


▲游戏中也会出现绘制精美的3DCG。

钢铁少女再临！

旋风管家 噩梦天国

ハヤテのごとく！ナイトメアパラダイス

PSP	Konami	AVG
	预定2009年3月26日	日版

在梦中与你相遇

▲无论梦中世界有多美好，一定要唤醒大家。

▲玛利亚的梦中世界是一座古堡。

▶三千院的梦中世界是……迷宫？

男性向后宫漫画《旋风管家》的第三部游戏作品即将在PSP上登场！作品的主人公绫崎飒因父母欠下了1亿5000万日元的债务而遭到了黑道追杀，走投无路的他企图绑架公园中的少女以换取赎金，可却阴差阳错变成了对方的救命恩人，甚至还接受了少女的邀请成为了她的管家……本次游戏的主要舞台是"梦中的世界"，三千院、玛利亚等六名少女因某种原因陷入了沉睡之中，玩家需要操纵主人公在现实世界中收集情报，并进入少女们的梦中与她们一起进行冒险，想方设法唤醒她们。本作采用了动画版的豪华声优阵容，女孩子们的对白全程都有语音。另外，本次PSP版中还会加入由漫画原作者畑健二郎亲自设计的新角色。（文：洋葱）

踏上自信的征途

己の信ずる道を征け

PSP	From Software	ACT
	预定2009年春	日版

ONORE NO SHINZURU MICHI WO YUKE

己の信ずる道を征け



化身忍者向着最高层攀登

本作是一款充满和风的解谜类动作游戏。故事发生在江户时代，玩家要扮演一位名为“胧身疾风丸”的忍者，为了从妖术集团手中救回被绑架的藩女真奈姬而向着东海道进发。

本作中最为重要的影分身系统可以让主人公与过去的自己相配合，以二者行为的互动来解开地图中的重重机关。比如地图中存在着踩牢才会出现的楼梯，这就需要分身踩住机关，主人公沿着楼梯攀登到下一层，而真奈姬就在阁之最上层。分身次数和时间的限制保证游戏具有一定的难度，如何有效率地行动是征服关卡的关键。另外，我们熟悉的忍具也会展现出各异的作用。本作的人设由日本著名画师okama负责，人物非常精美。（文：胧月）



▲让过去的行动作为分身，找到机关的突破口。



▲地图中也会有干扰主人公行动的敌人出现，浮世绘的风格依然很有迫力。

樱兰高校公关部DS

樱兰高校ホスト部DS

NDS	Idea Factory	AVG
	预定2009年3月19日	日版

欢迎来到樱兰高校公关部

本作移植自2007年在PS2上推出、根据同名少女漫画改编而成的恋爱游戏。玩家在游戏中扮演的是女主人公春日，为了赔偿被自己打破的古董花瓶，假扮成男生加入了学校的“公关部”。在游戏中玩家需想方设法逗女孩子们开心，如通过观察她们的情绪来寻找合适的话题，接待成功的话还可以提高男性们的好感度。随着剧情的推进玩家有机会看到各种精美的CG图片，出现CG图片时玩家还可以去点击图片上的角色，根据玩家点击的部位对方会作出各种不同的反应。游戏的剧情基本都是原创，另外还有数名不曾在原作中出现的新角色，各位感兴趣的女玩家可不要错过了哦。（文：洋葱）

▼游戏版独有的新角色。





▲游戏的大部分操作均可由触控笔来完成。



▶本作在PS2版的基础上增加了大量新剧情。

成为魔女

魔女になる

NDS	Tryfirst	AVG
	预定2009年春	日版


▶3D绘制的移动场景充满了童话色彩。


▶魔法阵的绘制时间是有限制的，一旦超时魔法就失败了哦。



▲梦想变成魔女的主人公维蒂。

能够任意使用魔法改变世界、改变生活是许多人小时候所憧憬的美丽幻想。“埃乌里之街”上的那些有钱人们到“魔法学校”进行魔法学习，他们乘坐飞毯、利用魔法的便利去往任何想要达到的地方，魔法俨然成为了他们生活的必须品之一。当然我们的主人公维蒂也梦想着成为一名魔法少女，但因为贫困的生活让她的梦想遥遥无期。直到在神秘少女达尼娅的帮助下，维蒂终于学会了各种魔法技巧，并开始利用魔法帮助村民们解决各种难题。这个故事设定与动画《魔女宅急便》颇有雷同的游戏，请来了一向以可爱风格著称的插话师七尾奈留进行人设绘制，配音方面则有能登麻美子、井上麻里奈等人气声优献声。本作剧情共13章，游戏中玩家要利用触控笔在限定时间内在小黑板上绘出魔法阵才能发动各种魔法。游戏操作虽然简单，但清新的画面及人设相信还是能吸引到一部分喜欢萝莉和可爱风格的玩家。（文：嘟嘟）

C.O.R.E.

C.O.R.E.

NDS	Graffiti	FPS
	预定2009年2月24日	美版

推翻幕后惊天大阴谋！

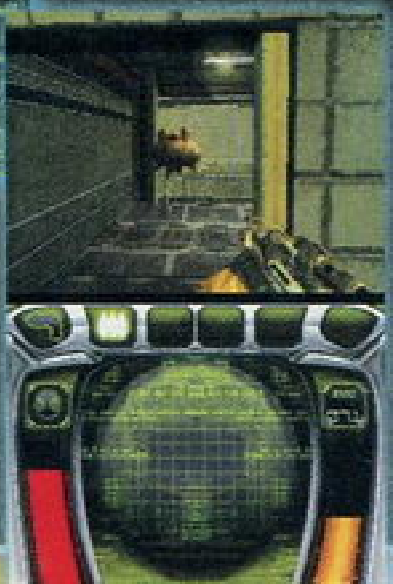




▲战斗过程中系统会自动给出一个密码，找到对应的入口输入即可。



▲瞄准器的准心有多种样式可供选择！


▶机器人也来凑热闹，不过火力不强，几发子弹即能搞定。

主视角射击游戏匮乏的掌机平台上有新动作了！这就是即将登陆NDS平台的《C.O.R.E.》。游戏的时代背景被设定在公元2028年，一块大型不明流星体撞击了美国加州的莫哈韦沙漠区域，从此这块大面积辐射区域被称为“C.O.R.E.”。几年后，这里建造了一个地下实验基地用于研究不明辐射，但是突然有一天实验室与外界失去了联系。玩家将要扮演一个名为Jason Crane的陆战队员，潜入基地调查事件真相，并发现这里隐藏的巨大阴谋。游戏中玩家可以在菜单选项中按自己口味随意更改包括触控笔的滑动速度等在内的操控方式，可谓相当人性化。单人模式里玩家可随意向敌方开火，敌人种类繁多，包括移动的机器人，哨岗炮、士兵等，且他们都拥有各自独有的攻击方式，所以歼灭他们绝不能掉以轻心。除了承担FPS标准的“四周环顾”控制以外，触摸屏还兼备很多解谜输入控制，比如插入钥匙卡、输入密码等。游戏的剧情可在屏幕底部的按钮处随时观看，而且当任务图标一出现就可以第一时间了解到任务详情。（文：软饼干）

文 阳光成员 程步堂龙一 编 盲先知 美编 Juxi

牛年说牛

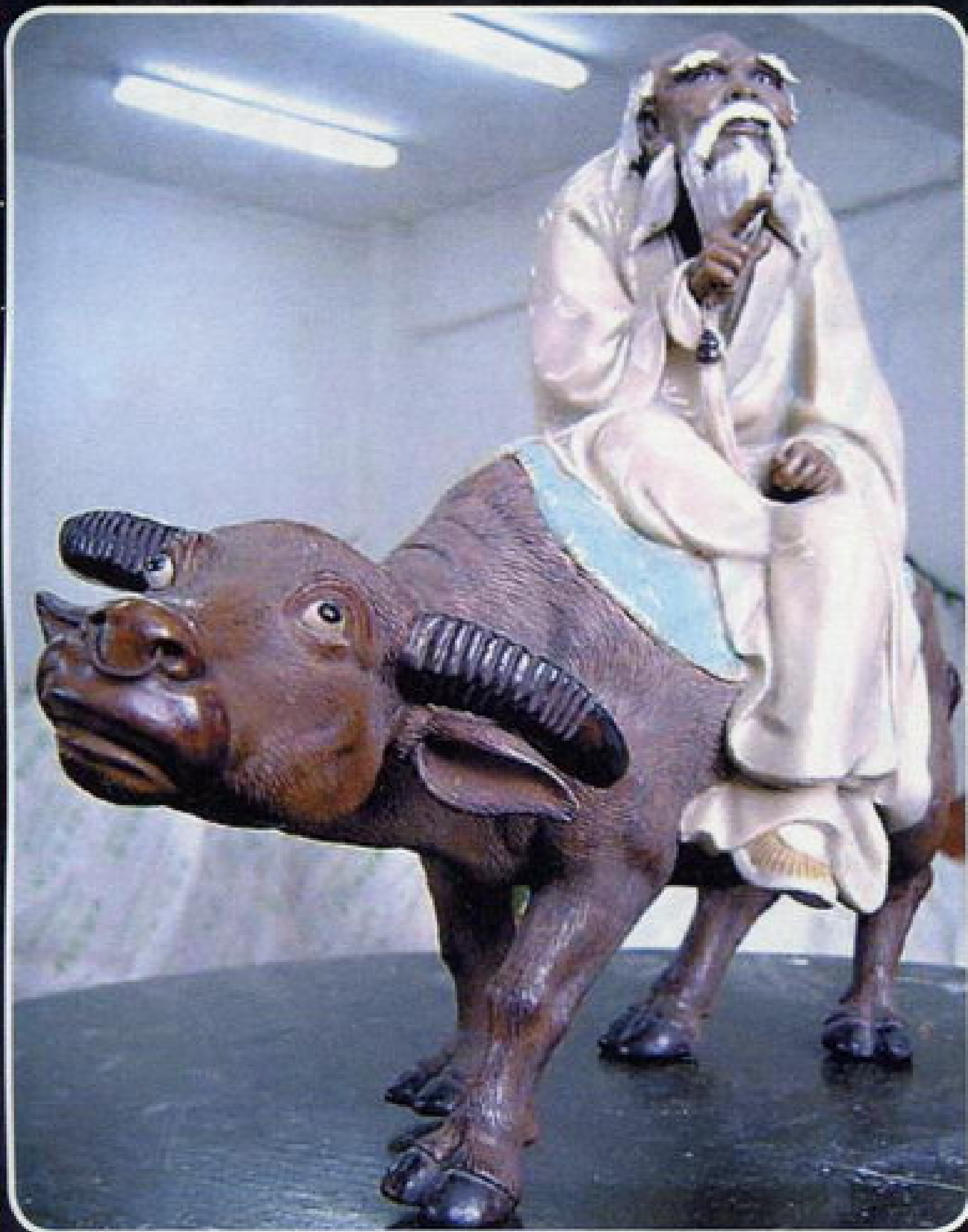
——漫谈“牛文化”



牛这种性情温、身体健硕的动物曾经在相当长的一段时间内作为中国老百姓的生产工具，将牛作为劳动力的历史可以追溯到公元前，甚至在现在，不少地区还依然用牛来充当着农活的主要劳动力，由此可见牛对人们的重要性。在中国的文化中，牛也是占有一席之地的，而在十二生肖中“丑牛”更是仅次于“子鼠”排在第二位。据说牛年出生的人具有诚实，富有忍耐心，对事多固执，不擅交际等性格特点，这其中大多其实都是牛给人们的想象。2009年是我国农历的己丑牛年，虽然有点俗套，不过农历新年的第一篇专题，我们还是来谈一谈有关牛的故事吧。

神话传说中的牛

牛是中国的神话传说中的常客，妇孺皆知的牛郎织女传说就是一个很好的例子。除此之外，众多从古时流传下了的神话中也都少不了牛的形象。传说中那些有道之人都是以青牛为坐骑的，比如太上老君、老子等。在《玄中记》有“万树精为青牛”的记载，《汉武内传》中也记载封君达年少时喜欢学道，修道百余年后回到乡里。常常骑着青牛来往，所以称他为青牛道士。



▲老子骑青牛

另一个书中常见的传说是粪金牛，《湘中记》记载，在汉武帝时期的长沙西南金牛冈，有位农夫牵着一头牛跟渔人说要渡江。渔人说：“船太小，恐怕装不下牛吧？”那农夫回答说：“只要能容得下牛，牛就不会将船压沉。”于是人和牛一起上船，船靠岸的时候牛将牛粪拉在了船上。农夫说：“这东西就给你做船费吧。”然后就上岸了。渔人很生气牛把船弄脏了，可是用瓢泼水冲粪的时候才发觉那是金子。渔人对这感到很惊异，就在农夫后面跟着走。只看见人和牛都消失在一座石山之中。这些关于牛的传说记载都给牛这种平常的动物涂上了一层神秘的色彩。

当然，除了古书上的记载之外，民间也流传着各种关于牛的神话故事，今天我们来说说同样有名的“牛王遭贬”。相传很久很久以前牛还是天上的神仙，人们也只会最原始的刀耕火种，也没有锅碗瓢盆这些炊具。每当做饭的时候只会在野外燃起大火，这样一来，天底下浓烟四起，火烟直冲天廷的灵霄宝殿。由于实在受不了人类的烟熏火燎，一天玉皇大帝命牛王下界传旨命老百姓金锅做饭银碗盛饭，三日一餐，以此来减少人间的烟火。牛王下界后看到人们的生活并不富裕，每天勤劳干活结果要三天才能吃上一顿饱饭，一心软就把圣旨传成了铁锅做饭木碗盛饭，一日三餐。得知此事后玉皇大帝大怒，将牛王开除仙籍发配凡界并加以严惩，罚它在人间只能吃草还要为百姓耕田犁地、拉车拖柴，永远不得再回天宫。就这样天上的牛王变成了地上的耕牛，从此之后牛和人朝夕相伴，替人干苦活累活，从无怨言和牢骚。人们十分感谢牛的恩德，把牛王下凡那天——农历十月初一定为牛王节。每年到了牛王节这天，人们不让牛干重活，给牛添好料吃，相沿成习。

说到游戏中的神牛形象，大部分人最先想到的就要数常年在《恶魔城》中登场的大力牛怪“米诺陶洛斯”了吧。西方神话中的米诺陶洛斯是克里特岛上一座迷宫中的牛头人身的怪物，手持巨斧，力大无穷。每年都必须送七对童男童女供它食用，后来年轻的忒修斯王子利用线团破解了迷宫杀死了它。几乎每作《恶魔城》中都少不了米诺陶洛斯的出场，但大多数

时候也只是作为高等级的杂兵出现，很少化身为BOOS登场。不过你要是因此小看它就大错特错了，游戏中米诺陶洛斯秉承了传说中的特点，攻击力超高且还皮糙肉厚，等级不高时要是挨上它的一斧头半条命可就没了。《月轮》竞技场某一房间中就有排成一排的米诺陶洛斯阵，待玩家攻关时你一斧他一斧铺天盖地地袭来，躲过了这一斧却挨到了那一斧，要是不小心被这群家伙逼到了角落，那就只有等死的份儿了，想当年笔者不知在此丢过多少次性命。但是在《晓月圆舞曲》中米诺陶洛斯却成为了众玩家争先恐后虐杀的对象，因为米诺陶洛斯的红魂正是游戏中攻击力最高的神器——旋风大斧头。为了这把斧头玩家们都当起了忒修斯，满城寻找米诺陶洛斯的身影，发现必杀之！可怜的米诺陶洛斯仅仅因为一把斧头就改变了自己的命运。


▶我恨米诺陶洛斯，更恨排成一排的米诺陶洛斯！谜之声：后边还有一排呢……


◀一斧在手别无所求。

只要是中国人就不会对“牛魔王”这个名字感到陌生，古典名著《西游记》对牛魔王的刻画可谓是入木三分。当然今天要谈论的不是《西游记》中的牛魔王，而是《龙珠》中的牛魔王。取材于《西游记》的《龙珠》必定少不了牛魔王这个神牛形象，呃，确切地说只是一个戴着牛角头盔的壮汉……与《西游记》中那个总是和孙悟空对着干的牛魔王不同，《龙珠》中的牛魔王就显得温和多了，不仅给了悟空龙珠，最后还将自己的宝贝女儿琪琪嫁给悟空做老婆，幸福的小悟空连女孩子身体结构都还没搞清楚就得到了一个这么可爱的未婚妻，真是不知道他上辈子积了什么德。牛魔王也是一个称职的好父亲，在TV动画版《龙珠》中，为了将琪琪的婚纱从着火的房子里抢救出来，他甘愿冒着生命危险孤身一人在大火中穿梭，如果没有对女儿深厚的爱的支持是绝对不会这样做的！在《龙珠》的游戏中牛魔王很少登场，就算登场戏份也很少，这就是配角的悲哀吧。GBA版的《龙珠大冒险》中牛魔王只露了个脸交代了一下剧情就消失了，就是个跑龙套的角色。NDS上的《龙珠DS》要好一些，牛魔王和他的女儿琪琪做为BOOS在第4大关出场，算是对牛魔王的一种补偿吧。


▲牛魔王和他的宝贝女儿

战争中的牛

您一定不相信一向默默耕耘、无私奉献的牛会和战争有什么关系，不过在中国历史上牛确实和战争有很深的关系。《左传》中就有两篇与牛有关的战争的记载，一则记载讲述的是楚庄王因为陈国夏氏作乱，出兵攻打陈国，杀了夏征舒，灭掉陈国，把它改为楚国的一个县。楚大夫申叔时出使齐国，回国后什么也没说只复命后就回去了。楚王派人责备申叔时为



▲诸葛武侯祠里的木牛流马。

什么不向大王祝贺。申叔时说："有人牵牛践踏你的田地，于是你就把他的牛强夺过来。牵牛践踏田地的人诚然是有过错的，可是你强夺走他的牛，这惩罚就过分了。诸侯跟从君王出兵，说的是讨伐有罪的人。如今把陈国改成一个县，这就是贪爱它的财富了。借伐罪的名义号召诸侯，而以贪婪结束，恐怕不行吧！"楚王点头称是。另一则记载了秦国军队想要偷袭郑国，商人弦高正要到周城做生意，在这里遇到了秦国军队，弦高先送上四张熟牛皮，再送十二头牛慰劳秦军。说："敝国国君听说你们将要行军经过敝国，冒昧地来慰劳您的部下。"秦将听此言，以为自己的阴谋已经被郑国发现，便班师回朝。这是春秋时有名的"商人救国"的故事，而一介商人之所以能阻拦千军万马，靠的正是那十二头上好的牛。而相传三国时期的神人军师诸葛亮更是发明了"木牛流马"这种高效率的工具来为蜀军运送粮草。

如果你说以上的这些例子中的牛都没有直接参与战争的话，那么接下来要说的就是不折不扣的牛直接参与战争的历史典故了，这就是著名的火牛阵的故事。战国时期燕国出兵攻打齐国，接连攻下齐国七十多座城池后，只剩了莒城和即墨两个地方。守卫莒城和即墨的齐国将领叫做田单，很会用兵打仗，所以即便是在莒城和即墨被燕军围困了三年的情况下依然没有被攻陷。一天燕军将领终于沉不住气了，他开始用虐杀齐国俘虏甚至刨挖城外齐国人的祖坟的方法逼迫齐军投降。可是这种方法非但没能让齐军投降还激怒了即墨城的人民，他们纷纷向田单请求，要跟燕国人拼个死活。于是田单挑选了一千多头牛，在它们身上画上大红大绿、希奇古怪的花样，又在牛角上捆着两把尖刀，尾巴上系着一捆浸透了油的苇束。在午夜里田单令人将这群牛赶到城外，在牛尾巴上点上了火。牛尾巴一烧着，一千多头牛被烧得牛性子发作起来，朝着燕军兵营方向猛冲过去。而牛群后边紧跟着五千名手持大砍刀的壮士一并冲杀了上去，城中的老百姓们也都一起来到城头，拿着铜壶、铜盆，狠命地敲打起来。一



▲"火牛阵"的小人书。

时间，一阵震天动地的呐喊声夹杂着鼓声、铜器声，惊醒了燕国人的睡梦。大伙儿睡眼蒙胧，只见火光炫耀，成百上千脑袋上长着刀的怪兽已经冲过来了。许多士兵吓得腿都软了，连向哪个方向逃跑都忘记了，燕军瞬间乱得像一锅粥一样，死伤无数。最后田单凭借火牛奇袭终于击退了齐军。

绝大部分的游戏都有战斗这一要素，而在战斗中将牛作为战斗力的还真不多见，比较有代表性的要数"《口袋妖怪》系列"中的"肯泰罗"和"大奶罐"了。肯泰罗就是一头长着三条尾巴的蛮牛。它野性十足，只要有一丁点动静就会狂奔乱跳，而且在跑动的时候还会用那三条尾巴来抽打自己的PP来达到最高速度，这还真是个让人无语的加速方式。在战斗上，肯泰罗也充分地体现出了它那蛮牛般的个性，如"撞击"、"角突"等，哪个要是把它惹急了再给你来一个"暴走"（不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱），将敌人干掉之后再顺便把自己顶死。所以说要想安全地使用肯泰罗，还是先完完全全地驯服它再说吧（如



▲肯泰罗的样子是标准的斗牛。

果有可能的话）。顺便说一句，肯泰罗竟然100%全是雄性的，也难怪脾气会这么暴躁，原来是没有异性相伴啊。

相比之下笔者更喜欢俗称“奶牛坦克”的大奶罐，它不仅脾气好能力强而且还是产奶大户。大奶罐的奶营养丰富；据说喝了大奶罐奶的孩子会长得健康结实。相对于肯特罗全是雄性的特征，大奶罐则无一例外的全是雌性（刚出和尚庙又进尼姑庵了）。雌性动物一般脾气都很好，很少会发生暴动的现象，不过个别的大奶罐却也有着不服管教的缺点。例如在TV动画版《口袋妖怪》某一集中就出现了这样一只叫做“鲁坦”的以自我为中心的大奶罐，就是不听主人的命令，为了驯服它的主人可是费了不少劲儿，后来最终被主人的真情所感动乖乖地去产奶了。



民俗中的牛

除了日常的工作劳动外，在民间风俗和某些活动上牛也常常担当主角，例如中国古时的祭祀活动就是如此。祭祀活动，说的通俗一点就是请天神、地祇和祖先吃饭，需要宰杀特定的动物来做“牺牲”，可用来作为牺牲的动物有牛、羊、马、猪、犬、鸡等。其中牛为最高规格，称为“太牢”。其次是羊，称“少牢”。古时只有祭天子、天神或隆重祭奠时才可以用太牢，由此可见牛在祭祀活动中的重要性。另外不同的祭祀活动所用的牛也是有严格的等级分类的，《礼记》中：“祭宗庙之礼，牛曰一元大武，祭天地之牛角蜜栗，宗庙之牛角握，宾客之牛角尺。”的记载，说的就是在不同的祭祀中所选择不同的牛的情景。另外贵族的等级不同祭祀时所使用的牛也是不一样的，比如“天子以牺牛，诸侯以肥牛，大夫以索牛，士以羊豕。”就是说天子祭祀时可用自家饲养的角长得正毛色纯正的牛，诸侯在祭祀时可用自家饲养的肉体丰厚的牛，大夫祭祀时只能用向别人要来的牛，而士人祭祀时就只能用羊和猪了。由此可见虽然都是牛，但根据祭祀活动和贵族的等级不同，所用的牛也是不一样的。在祭祀活动中牛虽然是可怜的牺牲品，但它却代表着最高的规格，也从另一个侧面反映出古人对牛的重视程度。



▲如今的一些地区也仍然保留着“杀牛祭天”的传统。

我国幅员辽阔少数民族众多，在这些少数民族中很多都保留着和牛有关的民间活动。贵州的荔枝、罗甸、安龙等地的布依族有慰问耕牛的习俗，在农历四月初八这一天要让牛好好休息一天，并用糯米饭喂牛。贵州遵义、仁怀、镇宁一带的仡佬族也有类似的“牛神

节”，在每年农历十月初一这一天，人们不再役使耕牛，并用上好糯米做两个糍粑分挂到牛角上，然后将牛牵到水边照看影子，以这种方式为牛祝寿。侗族民俗中夏历六月初六是“洗牛节”，正好春耕已结束，人们把牛牵到河边洗澡，并在牛栏旁插上鸡毛和鸭毛，为耕牛祈祷平安健壮。除了这些善待牛的民俗活动，在苗、侗、黎等少数民族中还流行着一种传统的民间活动——斗牛。与西方人牛相斗不同，这种斗牛是在牛和牛之间展开的，黔东南的许多地方都会在一些重要节日斗牛助兴。这些斗牛并非是平时耕作时的劳动力，而是专门精心饲养的。这种比赛的场面动人心魄，观看者也会将场地围得里三层外三层。由此可见，牛这种伴随老百姓千百年的动物不仅仅是一种劳力工具，它早已融入人民生活之中成为民间习俗不可分割的一部分。



▲在牛王节举行的斗牛比赛

如果要说牛在哪个游戏中最受重视，那这个游戏就非“《牧场物语》系列”莫属了。玩家如果想在这些大牛身上获得高等级高质量的牛奶的话，就必须先使它们心情好才行。玩家可以有没事的时候陪大牛聊聊天解解闷，抚摸大牛给它们来个全身按摩，又或是用刷子帮它们梳理毛发刷洗身体。大牛们得到这样无微不至的照顾后心情那是相当的好，随着一颗颗代表着亲密度上升的红心不停地飞出，我们的牛奶质量也就有保障了。另外，无论是在矿石镇还是忘忧谷，每年的夏20日这一天都有举行一届“牛祭”的习俗，所谓的“牛祭”其实就是牛的选美大赛。如果在牛祭上得到了冠军，不但我们的大牛会产出高等级的产品报答我们，在场村民的好感度也会提升的（某村民：呦，小伙子牛养得不错嘛，传授一下经验吧）。而影响夺冠一个重要的标准就是大牛与玩家之间好感度的多少，好感度越高越容易夺冠，所以如果想在牛祭上夺冠，平时就要多使牛开心提升好感度哦。



▲牛宝贝儿，心情好了咱参加选美去！

人家都说恋爱的感觉是美妙的，追女孩的过程是刺激的，不过就算再刺激也一定不会像《为你而死》的主角那样刺激。为了自己心仪的女孩，可怜的主角今生有幸体验了一把“斗牛”这项极限运动的刺激。不过和西班牙的那种一人对一牛的不同，我们的主角是一人对多牛，还都是那种五大三粗头上长角的公牛！虽然有句老话叫“牛蹄子下见真情”（旁：这哪里的老话），不过我还是奉劝广大玩家，此乃专业危险动作，千万不要在现实中模仿，要不然那可真的就是“出师未捷身先死”了。



▲千万要记住，如果在现实中做出这种动作那就基本上等于和生命说“拜拜”了。

说到斗牛，大部分的人最先想到的是西方的那种人与牛相斗的比赛，其实在电视上看到那种人骑野牛的比赛也是相当刺激的。PSP上的一款名为《职业斗牛士 冲出围栏》的游戏让我们在掌机上也能感受到这种刺激。本游戏属于那种追求在短时间内体验刺激的类型，非常适合在乘车或者零散的时间用来

解闷。游戏画面中规中矩，配合背景的美国乡土音乐还真能找到一点西部牛仔的感觉。游戏方式很简单，我们要做的就是保持平衡尽量在疯狂的牛背上多呆一段时间。说起来简单做起来却很难，在骑牛时野牛会疯狂的乱跳，摇晃身体，你必须保持身体平衡才不会被牛给甩下来，当然了你要觉得这牛不够刺激，还可以鞭打牛的屁股使它更加疯狂。游戏的现场气氛制作的也不错，游戏过程中现场观众会不停地给你打气助威，如果你能在牛背上呆很长一段时间观众还会发出欢呼声来祝贺你。除此之外，这个游戏还有一个颇有创意的亮点，那就是玩家不但可以控制骑士骑牛，还可以控制野牛想着怎样把骑士给甩下来！当然了如果扮演野牛则是骑士在牛背上的时间越短分数越高。如果遇到什么不顺心的事，我们就扮演野牛，甩甩骑士来发泄一下也是一个不错的选择。



▲牛曰：看老牛我怎么给你甩下来！

文字中的牛


▲刻在牛骨上的甲骨文。

汉字，作为中国的一个元素，千百年来一直是中国文化重要的传播载体。由汉字所组成的各种各样的成语、词语中，“牛”这个字眼也是出场率颇多的一个。不过你要是以为牛和中国汉字之间的联系仅仅如此就大错特错了，汉字是中国文化的载体，而中国最早的文字甲骨文的载体正是牛的骨头！《五经钩沉》上有一段记载：东夷之人用牛骨进行占卜，上面显示的凶吉非常准确，如果牛不是种有大智慧的动物，怎么会有如此效果呢？从考古材料看，以牛骨占卜是华夏人民的习俗，而牛骨也就经由占卜而催化出中华民族最早的文字。在如今的常用汉字中，带牛字或是有牛的偏旁部首的不在少数，这些字都有一些牛的精神在里面，或者干脆就是一头货真价实的牛。如脾气倔如牛的称“犟”，死不悔改的牛性谓之“牾”，而“牦”、“牯”、“犊”、“犀”、“犋”等指不同种类的牛。除此之外，还有许多由牛字组成的成语，如“对牛弹琴”、“泥牛入海”、“九牛一毛”、“牛刀小试”等等，可以说牛对于中国文化的传承发展有着不可磨灭的功劳。

我们都称呼说大话叫吹牛皮或吹牛，那么你知道这其中的来由吗？今天就让我们来谈论一下“吹牛”这个词是如何演化出来的。关于“吹牛”这个词的来源又很多种版本，这里笔者摘取两则自认为比较可信的来给大家做一介绍。其一是传说以前的蒙古族是游牧民族，富有的标志就是牛羊成群，所以当时的蒙古官员聚在一起时都爱显示自己曾经在草原上拥有多少牛多少羊。当老爷正在兴致勃勃地吹嘘自己牛羊成群的时候，如果有下级官员来访仆人就会告诉他：“请稍候，大人正在吹牛呢。”当时的“吹牛”大概只有显摆的含义，当这个词语传到汉人中时，就变成了今天的说大话的意思了。其二是传说这个词源于屠夫之间。从前杀猪宰羊时，屠夫会在猪羊的腿上割开一个小

口，用嘴往里吹气。这样能让猪羊全身的皮都膨胀起来，剥起皮来非常方便，这个技巧就叫吹猪或吹羊。不过吹牛却是很困难的事，毕竟牛体形庞大，皮又比较硬，想吹起整头牛可是个“不可能的任务”。所以哪个说自己能吹牛，那他肯定是在说大话，久而久之，“说大话”这一举动就用“吹牛”这一词汇来形容了。

在现在我们的语言里，“牛”是个常用的形容词，比如我们在看到哪位玩家无伤战翻了游戏里的最终BOSS，一般都会衷心地赞叹一句：“真是牛人！”游戏的世界中从来都不缺乏牛人，一般情况下游戏刚开始时最终BOOS最牛，玩到了最后变成玩家最牛。可前几年一款游戏中出现了一位从头牛到尾的超级牛人，此人身经百战嗜血成性，浑身的肌肉和满脸的横肉让神仙看了也得吓一跳；此人神力无边力大无穷，只要他愿意完全可以将奥林匹斯山从上到下打穿个窟窿；此人唯我独尊不容他人，你上一秒钟惹毛了他，下一秒钟他就边念着四字真言边挥舞着链刃向你砍过来了。没错！他就是《战神》系列的主角奎爷奎托斯！奎爷的传奇经历不胜枚举，凭借神力的帮助，我们的奎爷那是神挡杀神怪挡杀怪，比如把九头蛇许德拉的眼睛插上大船的桅杆，把巨型蜥蜴怪的大嘴弄得脱臼。虐死在他手下的神更是数不胜数，断头、分尸算得了什么，活活地被门夹死那才叫惨啊。在他面前所有的神恐怕都像个臭虫似的，随便一拍就能拍死一个两个的。在二代中奎爷更是大闹奥林匹斯山，差点把整个奥林匹斯给翻过来。不过再牛的人也有情感，在PSP版《战神》中奎爷就表现出了对女儿的那种父爱之情，虽然这只有短短的几分钟，不过这场情感戏却让我们感觉奎爷并不是冷冰冰的，他是有血有肉的，他是活生生的，或许这样牛人就在我们身边也说不定哦（爆）。


■“老子不依！”

后记

关于牛的故事我们就先谈到这里，中国上下五千年的文化中，关于牛的故事那真是数之不尽啊，以上也只是九牛一毛之中的零头而已，而在多数游戏中几乎是没有牛什么事儿，也不知道我这拙文扯得怎么样，不过牛年开头嘛总要有点牛气，废话不说了，祝愿大家在牛年里牛气冲天，大吉大利，HAPPY牛YEAR！

剧情构架相当正统的本作采用小队作战的战棋系统，尽管总体而言难度不高，玩家还是能充分体验到恶魔合体所带来的乐趣。对于玩惯了传统日式游戏中“杀魔王救世界”、“正义和爱必胜”的玩家而言，本作或多或少有悖常理，不过由于采用了较为大众向的人设，同时可以直接在邪教之馆里逆向查询目标恶魔的素材，降低自身门槛，方便更多玩家来尝试这款用心制作的作品。！



女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录 DEVIL SURVIVOR

NDS	Atlus	S・RPG	2009年1月15日	日版
	1人	512Mb	5229日元	无对应周边

文 胧月 美编 Juxi

DEVIL SURVIVOR 女神異聞録



恶魔世界指南书

作为一款战棋游戏，本作里可同时参与战斗的角色最多只有4名，每名角色可带领两只仲魔组成小队。战斗行动时，小队菜单会从上而下显示“移动、攻击、角色名字、仲魔名字1、仲魔名字2、待机”，与传统S・RPG不同的是，小队可以在一回合之内使用所有指令，且除了“待机”以外没有顺序限制。如，玩家可以先使用仲魔1的回复技能为自己补一次HP，接着攻击敌人一次，然后使用仲魔2的加速技能，最后飞一般地移动逃走。这种高自由度的行动方式支持玩家酝酿多种战术，不过需要注意的是，本作的行动方式并非敌我回合制，而是根据个人行动力决定行动先后，使用攻击指令会消耗掉大量行动力，从而让下一次行动大大延后。行动力会在轮到该单位行动时回复少许，因此在对付射程只有1的敌人时，不妨将我方角色停在其旁边待机，被动还击，以保持自己的机动性。

小队长

每个独立行动单位由1～3名角色或恶魔组成，处于中间位置的是小队长。小队长一旦被消灭，该小队就会消灭。不过要注意在队员存活时小队长只承受1/2的攻击力，且通过消灭小队长来消灭小队时，只能获得小队长经验值+1/2的队员经验值。

附加回合



游戏中标记为EXTRA TURN，战斗时名字下方拥有EXTRA TURN字样的单位可在一轮对攻后再度行动。主动攻击的一方容易取得附加回合，通过会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击可打消对方的附加回合，在对方没有附加回合时会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击更可以让我方单位获得附加回合，但要注意的是，附加回合的取得概率并非100%。

角色技能的取得

本作角色获得技能的方式是从敌方恶魔处盗取。战斗开始前的配置菜单有





“スキルクラック”一项，选择后可指定每名角色想要盗取的技能和拥有该技能的目标恶魔，接着在战斗中将目标恶魔打倒即可获得。即便字体是灰色的技能也是可以盗取的，只不过盗取后不能立刻装备，不要被骗了。要注意的是，假如该目标恶魔是跟随小队长一起死亡，而并非自己HP到0，那么技能盗取便会失败。

恶魔技能的取得

恶魔除了通过升级、合体取得技能外，也可从角色技能处拷贝。拷贝的条件是，让此恶魔跟随角色作战，当角色的MAG能量积满，就可以让恶魔从角色的技能库里选择一个习得，但这种方式只能取得指令式技能，被动技能和先制技能是无法习得的。



拍卖行心得

“《女神》系列”的最大魅力莫过于形形色色的恶魔，玩家起初拥有的恶魔非常少，通过在拍卖所购买可获得新仲魔。在拍卖行的购买方式分为“一口价”和“竞拍价”两种，“一口价”会在查看目标恶魔时表示出，按下X键，立刻就能获得该仲魔，不过这种价格通常会很贵，经济拮据时不推荐使用。“竞拍价”则需要玩家跟另外三位竞争者抬价，出价最高者获得该仲魔。竞拍时，建议玩家先从一口价的一半开价，然后从第二位数字满满往上抬价，这样可确保以最低价格购入仲魔。

购买恶魔时要留心恶魔种族前方的特殊字样，比如“病气な”、“高贵な”等，有这些字样的仲魔会在性能上与普通种有所差别，比如技能开放度偏高或偏低、能力数值偏高或偏低，见到技能开放度高的仲魔要考虑优先购买，特别是有好的被动技能，如无效、吸收、反射、强化、激化等，可用作今后的合体素材。

拍卖事故

拍卖成交时有一定几率发生事故，即目标恶魔突然变为了另一个恶魔，这时玩家可选择不支付金钱，照样可以获得变化后的恶魔。

拍卖行等级

对着玩家信誉度的提高和流程的推进，拍卖行的等级会逐渐提升，玩家能购买到等级高同样价格也高的仲魔乃至御魂。

拍卖行的更新

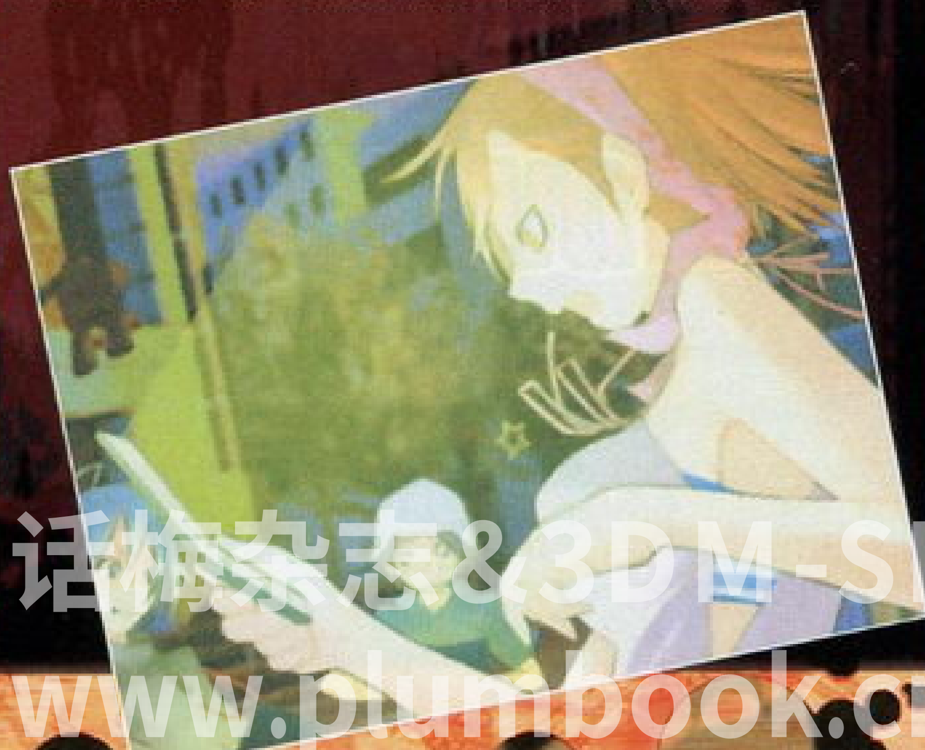
每进行一次会消耗时间的事件（以闹钟图案表示）拍卖行的展出仲魔都会更新一次。此外，使用“SELCET+START+L+R”可RESET游戏，读档进入后拍卖行也会更新。

恶魔合体



新恶魔的获得除了直接从拍卖行购买外也可以通过合体的方式获得，尤其是作为主要战力的仲魔更是推荐以合体的方式得到。由于合体后子代恶魔会继承亲代恶魔的技能，因此即便是同一种恶魔，通过合体方式获得的也一般要比直接购买来的好用。在作成一个仲魔时，首先要注意的是子代仲魔对各种属性的耐性，假如有明显的弱点属性，最好让亲代仲魔持有对该弱点属性的补正技能（耐、无效、反射、吸收），以便继承。另外要留心的是恶魔的能力数值，力高的配给其物理技能，魔高的配给魔法技能，体力高的可增强其耐性或继承“觉悟の挑发”，以最大限度地发挥恶魔的长处。一些能力数值并不好的仲魔，若可通过升级学会强力技能，也推荐合出来带上战场，作为过渡素材留给今后合体用。

恶魔合体严格遵循“作成恶魔等级不得比主人公高”，因此在练级时推荐优先将经验值让主人公享受，以尽快获得强大的高等级仲魔。



精灵合体

精灵是一类特殊的恶魔，与精灵合体后，恶魔不会发生大种族上的变化（即女神+精灵合体出来的仍然是女神），但会发生升格或降格。比如21级的龙王ペンドラゴン假如跟アクアンズ合体，就会升格成上一位的31级龙王ケツアルカトル；而跟エアロス合体会降格为下一位的14级龙王マカラ。

二身合体表

种族	女神	魔神	邪神	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天使	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	邪鬼	鬼女
女神	アクアンズ	鬼神	魔神	妖精	邪鬼	神兽	天使	鬼女	龙王	幻魔	妖精	魔兽	妖兽	魔神	斗鬼	灵鸟	鬼女	堕天使
魔神	鬼神	フレイミーズ	魔王	天使	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼	灵鸟	斗鬼	妖兽	龙王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龙
邪神	魔神	魔王	エアロス	魔神	魔王	灵鸟	邪鬼	灵鸟	魔王	邪龙	堕天使	鬼神	斗鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王
龙王	妖精	天使	魔神	アクアンズ	妖兽	女神	邪神	女神	魔神	神兽	斗鬼	女神	魔兽	邪龙	天使	鬼神	神兽	堕天使
邪龙	邪鬼	邪神	魔王	妖兽	フレイミーズ	堕天使	鬼女	魔兽	邪鬼	邪鬼	幻魔	堕天使	堕天使	堕天使	幻魔	妖兽	灵鸟	幻魔
天使	神兽	女神	灵鸟	女神	堕天使	エアロス	龙王	魔王	女神	神兽	神兽	邪龙	神兽	邪神	鬼女	魔兽	鬼神	女神
灵鸟	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龙王	エアロス	女神	天使	幻魔	龙王	天使	龙王	神兽	魔神	魔兽	神兽	神兽
堕天使	鬼女	鬼神	灵鸟	女神	魔兽	魔王	女神	アーシーズ	斗鬼	鬼女	邪龙	魔王	天使	邪神	邪鬼	灵鸟	魔兽	邪龙
神兽	龙王	邪鬼	魔王	魔神	邪鬼	女神	天使	斗鬼	アクアンズ	天使	邪鬼	龙王	女神	堕天使	魔神	鬼神	妖精	幻魔
魔兽	幻魔	灵鸟	邪龙	神兽	邪鬼	神兽	幻魔	鬼女	天使	フレイミーズ	斗鬼	邪鬼	鬼女	邪龙	灵鸟	妖精	斗鬼	妖精
妖兽	妖精	斗鬼	堕天	斗鬼	幻魔	神兽	龙王	邪龙	邪鬼	斗鬼	アーシーズ	邪神	灵鸟	邪鬼	鬼女	龙王	邪龙	神兽
幻魔	魔兽	妖兽	鬼神	女神	堕天使	邪龙	天使	魔王	龙王	邪鬼	邪神	エアロス	魔兽	邪神	龙王	神兽	灵鸟	斗鬼
妖精	妖兽	龙王	斗鬼	魔兽	堕天使	神兽	龙王	天使	女神	鬼女	灵鸟	魔兽	エアロス	妖兽	邪神	魔兽	幻魔	堕天使
魔王	魔神	邪神	魔神	邪龙	堕天使	邪神	神兽	邪神	堕天使	邪龙	邪鬼	邪神	妖兽	アーシーズ	堕天使	龙王	鬼女	妖兽
鬼神	斗鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼	魔神	灵鸟	鬼女	龙王	邪神	堕天使	アクアンズ	妖精	幻魔	幻魔
斗鬼	灵鸟	鬼神	幻魔	鬼神	妖兽	魔兽	魔兽	灵鸟	鬼神	妖精	龙王	神兽	魔兽	龙王	妖精	フレイミーズ	妖兽	妖精
邪鬼	鬼女	魔王	幻魔	神兽	灵鸟	鬼神	神兽	魔兽	妖精	斗鬼	邪龙	灵鸟	幻魔	鬼女	幻魔	妖兽	アーシーズ	魔兽
鬼女	堕天使	邪龙	魔王	堕天使	幻魔	女神	神兽	邪龙	幻魔	妖精	神兽	斗鬼	堕天使	妖兽	幻魔	妖精	魔兽	アクアンズ
アーシーズ	▼	▼	▼	▼	△	▼	▼	▼	▼	▼	△	▼	△	▼	△	△	△	△
エアロス	▼	▼	▼	▼	△	▼	△	△	▼	△	▼	△	△	▼	▼	▼	▼	▼
アクアンズ	▼	▼	▼	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	▼	▼	▼	△	△
フレイミーズ	▼	▼	▼	△	▼	△	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	▼	△	▼	△
种族	女神	魔神	邪神	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天使	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	邪鬼	鬼女

御魂合体

正如同一种族内的恶魔合体能得到精灵一样，精灵之间合体能获得御魂。御魂与普通恶魔合体后不对该恶魔的品种发生任何影响，如龙王ペンドラゴン+御魂的结果依然是龙王ペンドラゴン，但子代的ペンドラゴン能继承该御魂的技能，且数值会比亲代ペンドラゴン有所提高。提高的数值为当前等级御魂偏离标准等级时的差值÷2，再额外附带3点的能力加成，各御魂对应的能力加成如下：

御魂合体表

种类	アーシーズ	エアロス	アクアンズ	フレイミーズ
アーシーズ	—	ニギミタマ	アラミタマ	クシミタマ
エアロス	ニギミタマ	—	クシミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	クシミタマ	—	サキミタマ
フレイミーズ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	—



LIMIT恶魔

部分恶魔的头像下方会有“LIMIT”字样，表示该恶魔只能制作一只。如果对当前的LIMIT恶魔不满意，就必须先将其通过合体变为其他恶魔，再以对应素材作成。

特殊恶魔

64级的魔神シヴァ必须通过60级神兽バロン+49级鬼女ランダ合体获得，而某些特殊恶魔只有在完成特定的剧情分支后方可合体。二周目最终战前能与魔王ルシファー战斗，胜利后ルシファー合体解禁。

二周目的变化

○继承一周目结束时的金钱、恶魔、技能库、拍卖行等级

○主人公的移动力变为5（一周目必须选择除ユズ以外的任一分支）

○邪教之馆的恶魔合体等级限制解除

○能与魔王ルシファー交战

○废除等级差带来的经验值补正，让练级更加容易

恶魔列表

等级	种族	名称
2	妖精	ピクシー
2	魔兽	カブソ
3	斗鬼	コボルト
4	邪鬼	オーガ
7	妖兽	ワイラ
7	灵鸟	モー・ショボー
7	精灵	アーシーズ
8	妖精	キジムナー
8	邪鬼	オゲン
9	斗鬼	ビルヴィス
9	神兽	ヘケト
9	幻魔	ジャンバヴァン
10	魔兽	ヘアリージャック
10	鬼女	キキーモラ
11	妖兽	ガルム
11	精灵	エアロス
12	女神	サラスヴァティ
12	堕天使	ガギソン
14	龙王	マカラ
14	天使	エンジェル
14	妖精	ジャックフロスト
14	鬼神	ウルベリ
15	邪龙	トウビョウ
15	鬼女	リリム
15	精灵	アクアンズ
16	魔神	トール
16	幻魔	トラロック
16	斗鬼	ゴズキ
18	灵鸟	スパルナ
19	魔兽	ネコマタ
19	神兽	シーサー
19	妖精	ジャックランタン
19	鬼女	ユキジョロウ
19	邪鬼	ウェンディゴ
20	斗鬼	メズキ
20	精灵	フレイミーズ
21	女神	キクリヒメ
21	龙王	ペンドラゴン
22	邪神	オーカス
22	魔王	キングフロスト
23	幻魔	ヘイムダル
24	妖精	シルキー
25	灵鸟	ヴィゾフニル
25	魔兽	ケットシー
25	邪龙	バジリスク
26	魔神	マハカーラ
26	天使	パワー
26	妖兽	アーヴァンク
26	鬼神	ナラギリ
27	堕天使	ニスロク
27	神兽	ハクタク
28	鬼女	ベリ
28	邪鬼	ロア
31	龙王	ケツアルカトル
32	邪龙	ヤム
32	幻魔	ハヌマーン
33	妖精	ローレライ
34	天使	ライラ
34	灵鸟	バイブ・カハ
34	妖兽	モスマン
35	邪神	パズス
35	魔兽	オルトロス
35	堕天使	オロバス
35	御灵	サキミタマ
36	女神	ブリジット
37	邪鬼	レギオン
38	魔兽	オーディン
38	御灵	クシミタマ
39	邪龙	ピュートーン
39	幻魔	クーフーリン
39	鬼女	ハリティー
40	邪神	アバドン
40	神兽	アイラーヴァタ
41	斗鬼	ベルセルク
41	御灵	アラミタマ
42	魔王	ヘカーテ
42	鬼神	タケミカヅチ
44	堕天使	デカラビア
44	御灵	ニギミタマ
45	魔神	ヤマ
45	妖精	ヴィヴィアン
46	龙王	セイリュウ
46	幻魔	クルースニク
46	邪鬼	クドラク
47	邪神	トウテツ
47	邪龙	クエレブレ
47	天使	アニエル
48	女神	ラクシュミ
49	鬼女	ランダ
49	鬼神	ゾウチョウテン
52	神兽	ウカノミタマ
52	斗鬼	ヤクシャ
52	魔王	アスタロト
53	幻魔	セイテンタイセイ
53	魔兽	ケルベロス
54	女神	ノルン
55	邪神	アリオク
55	堕天使	アガレス
56	天使	カズフェル
57	龙王	ヤマタノオロチ
57	鬼神	コウモクテン
60	神兽	バロン
60	幻魔	ガネーシャ
61	灵鸟	ガルーダ
62	妖兽	ベヒモス
63	女神	アマテラス
63	堕天使	ムールムール
63	天使	レミエル
64	魔神	シヴァ
64	龙王	アナンタ
64	魔王	ロキ
65	鬼神	ビシャモンテン
66	邪神	ニャルラトホテプ
71	魔神	アスラおう
75	天使	メタトロン
99	魔王	ルシファー



流程篇



DAY BEFORE

平凡的假日，平凡的学生们。

一如往常，我和笃郎、柚子聚在一起。笃郎一脸的聪明相，他是个电脑宅，但和《秋叶原@DEEP》里的PAGE不同的是，伶牙俐齿的他总是以戏谑我们为乐。比如现在，他就柚子名字的音读和训读大做文章，似乎柚子发怒的样子很养眼似的。好在，直哉交给我们的COMP转移了笃郎的注意力。这里要向朋友们解释两个新名词：直哉是我义理上的哥哥，从小被我的父母收养，是个出色的程序员。他制作出来的COMP是一种掌上游戏机，外形与你们那个世界的NDS较为相似。在不久之后我才知道，这个COMP其实隐藏了绝大的秘密。

然而，COMP却无法顺利开机。笃郎是这方面的高手，同时也是直哉哥哥的弟子，破解安全锁的事情当然就交给他了。我跟柚子闲逛了一会，笃郎已经得意地告诉我们破解了COMP的安全锁。这三台COMP显示出不祥的信息——“16点青山住宅街吃人事件”、“19点青山灵园大爆炸”、“21点东京陷入停电的瘫痪状态”。我不认为那个直哉会特意编出个明显看起来是恶作剧的程序，那么这三条消息到底是什么？

直哉就住在青山住宅街，我们在这里碰巧见到他。他

带着促狭的笑容，COMP当然不是简单的游戏机，世界正在一番深思熟虑的酝酿下悄悄发生着变化，而今天就将爆发。青山住宅街吃人事件，竟然真的发生了。

战斗 涩谷：アツロウ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方任一角色死亡

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV1斗鬼コボルト
2	1	LV2妖精ピクシー
3	1	LV3魔兽カブソ

攻略 三匹恶魔分别与我方的三名角色对应，就近以普通攻击打倒它们即可。



恶魔，在真正降临前都被当作浪漫主义的空想。这时，我们怎么都笑不出来。直哉又通过COMP指示我们前去青山灵园，那里有一位重要的人物等着我们。

灵园阴气森森，柚子极度反感这样的气氛。此时，COMP上记录的第二件事如期发生了，这次不光是灵园爆炸，而且我们还面临着被恶魔吞掉的危险。

战斗 涩谷：アツロウ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方任一角色死亡
出击条件	アツロウ、ユズ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV19邪鬼ウェンディゴ
2	1	LV2妖精ピクシー、LV4邪鬼オーガ
3	1	LV3斗鬼コボルト×2
4	1	LV3斗鬼コボルト
5	1	LV3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オーガ

攻略 九头龙天音（アマネ）用マハラギ可以秒掉ウェンディゴ。本关所有的恶魔都弱火属性，我方的主人公和魔兽カブソ都可以好好表现一下，敌方的邪鬼オーガ另外还惧怕电和冲击属性。

在翔门会的九头龙天音的协力下，我们总算逃过一劫。可东京停电还是发生了，天音告诫我们附近有恶魔过往，最好留在灵园内过夜，等到明天白天再考虑下一步打算。我明白，在未来的七天里，等待着我们的是炼狱一般的大逃杀。



1ST DAY

东京封锁

第二天早晨，柚子的心情已经平复了些。停电造成所有日常电器的瘫痪，包括通讯用手机，现在COMP是我们惟一的远距离联系方式。

COMP显示了今天的预言："今日东京山手线内全范围持续停电状态"，"地下疑似发生有毒气体泄漏，所有车站停运"，"13点千代田区和文京区局部有雪，雪男将带来三名牺牲者"。

直哉通过COMP发来的另一封邮件告诉我，我所看到的人们头上的数字，实际是此人的剩余寿命的天数。现在，我、笃郎和柚子的头上都是0，我们今天就要死去？

前往涩谷车站，自卫队果然已经封锁了这里，他们声称这是因为有毒气体泄漏，所有山手线内侧的人们一律不得外出。

聚集民众的诸多不满只能换来自卫队员口中单调的相同答复，最终所有人都放弃了似的解散掉。笃郎却认为根本没有气体泄漏的情况，自卫队封锁这里，必然另有隐情，当前最重要的事情是改变我们死亡的命运。



9点在池袋选择“人の声を闻く”获得50魔货，之后在涩谷选择“？？？”可遇到“涩谷守护神”组织的首领二阶堂征志，但他也不知道通向封锁圈外的密道。保险起见，我将直哉的照片交给他，凭借他的势力应该可以找到吧。



到新宿选择“山手线を见る”，遇到笃郎中学时的朋友高城圭介，他似乎也和我一样，能看到人们头上的数字。之后分别到表参道和六本木选择“？？？”遇到神谷咏司和春泽芳野，前者是春泽

的保护者，在东京开了一家音乐吧；后者是著名乐队D-VA的主唱，即便在这个非常时期，她依然用歌声驱除着大家的不安。

10：30～12：00

直哉的身影一闪而过，消失在街角。就在我们准备追上前时，恶魔拦住了去路。



战斗 新宿：ナオヤ

选择“悪魔を倒してナオヤを追う”时，胜利败北条件如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

选择“ここは引き返そう”时，胜利败北条件如下：

胜利条件	击破所有恶魔/我方全部逃离地图
败北条件	我方全灭
出击条件	アツロウ、ユズ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オーガ×2
2	1	LV2妖精ピクシー、LV4邪鬼オーガ×2
3	1	LV2妖精ピクシー、LV4邪鬼オーガ
4	1	灵鸟モー・ショボー、LV3斗鬼コボルト
5	1	灵鸟モー・ショボー、LV3斗鬼コボルト×2
6（增援）	1	LV9妖兽ワイラ、LV2妖精ピクシー

攻略 难度相当高的一战，如果之前选择的是“ここは引き返そう”，可以从左边的蓝色方格逃出，注意要从栅栏的缺口处过去，上方不通。要想全灭敌方，最好给柚子配备两只妖精ピクシー，专门以おまじない回复。灵鸟モー・ショボー电属性吸收，弱点是冲击。攻略时优先将敌方只有两只恶魔的队伍击破，柚子尽量不参与战斗，如果被攻击的话选择防御指令。当敌方还剩两个单位或我方有一个单位逃离战场时，敌方增援出现，ワイラ和ピクシー都弱火，以アギ消灭它们。

12：30

到池袋选择“山手线を见る”，这里依旧封锁，看来想从东京的西侧找到出口已经不太可能了。此时直哉发来E-mail告诫我们，如果不能改变事情的主要原因，是无法改变我们今日死亡的命运的。

13：00

夏天的水道桥透着丝丝寒意，“13点千代田区和文京区局部有雪，雪男将带来三名牺牲者”——如果打不倒面前的这个大块头，我们三人就将死在此地。

战斗 水道桥：東京ドーム

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

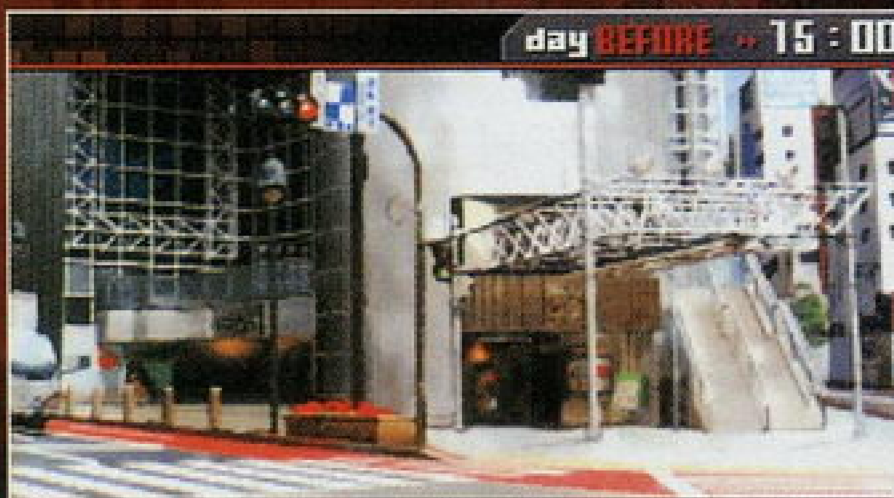
队伍编号	数量	单位
1	1	LV17邪鬼ウェンディゴ、LV7灵鸟モー・ショボー×2
2	1	LV2妖精ピクシー、LV2魔兽カブソ×2
3	1	LV3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オーガ×2
4	1	LV7灵鸟モー・ショボー、LV2魔兽カブソ×2
5	1	LV9妖兽ワイラ×3

攻略 尽管敌方等级看起来比较高，但由于会回复HP的只有一只ピクシー，打起来相对轻松。战斗开始后，先将三名角色配置在距离ウェンディゴ较近的位置。战术依旧是柚子回复，主人公和笃郎主攻。以ザン对付灵鸟モー・ショボー，ジオ对付魔兽カブソ，其他的敌人用アギ歼灭。敌方的ウェンディゴ很强，建议主人公带上HP较高的恶魔主攻，比如オーガ。这里推荐去拍卖行购买ワイラ，84点HP还能发动ザン来打消灵鸟的附加回合。笃郎可带上カブソ和ワイラ对付杂鱼，这个拥有冲、电、火三种魔法的队伍能轻松赢得附加回合。ウェンディゴ在HP较低时会逃跑，此时如果与他战斗，他会发动攻击力很高的物理攻击，很容易就把我方的小队长秒掉，追击时可先让小队长防御，仲魔进攻。

打败雪男后，我们的命运也得以扭转。头上的数字由0变为2，也就是说，按照现在的情况继续运算下去，2天后将是我们新的忌日。笃郎提醒说COMP的电能有限，只有到秋叶原购买手动发电机才可继续维持其功能。

13：30

到秋叶原选择“ケイスケ”，这里依然被自卫队封锁。所有的电器商场全部关门，正在发愁找不到充电器时，却意外地遇到高城圭介，他带着我们在秋叶原一处偏僻的个人商店买到充电器。圭介说，他在被封锁的区域内还没有看到一个人的头上的数字能够超过6，到了那一天，被封锁区域内的所有人都会死亡。圭介认为，我们是有可能扭转这一命运的人。



14：00～16：30

这段时间为自由行动，到池袋选择“？？？”可见到有名的COSER小牧翠，她从新宿徒步到池袋，也在寻找出口。接着一次到上野和东京，选择“山手线を见る”，所有的车站都被封锁着。之后到六本木，选择“ハルと？？？”，一个叫作东间的男子劝诱春泽加入翔门会，遭到拒绝。到芝公园选择“？？？”，这里已经变为无家可归的人们的避难所，翔门会的教徒们正在宣扬神的试练再度降临，并努力游说民众。令人意外的是，九头龙天音居然也在场。

天音自称是倾听神的声音的巫女，她说自古以来人们就把自己信仰的东西叫作“神”，而将与其对立的称作“恶魔”。事实上，神和恶魔都是崇高的存在物。我又从她口中得知，我的哥哥直哉就是受翔门会的委托而开发了COMP。他们为什么要开发这个东西，以人的手来完成对人类的试练？

经过品川后可以确定，所有的车站均被封锁，但我们不会放弃一线的求生希望。



战斗胜利后，春泽告诉我们她也拥有召唤恶魔的能力。不过跟我们使用COMP不同的是，春泽召唤恶魔的手段是对着音序器唱歌，刚才由于音序器电力耗尽方才陷入险境。不过这个音序器并非直哉所作，而是春泽的好朋友彩在半年前送给她的。手动充电器无法给该装置充电，不过春泽并不介意，这对于她来说是有纪念意义的护身符。



17：30

九段下，春泽陷入恶魔的包围中。

战斗 九段下：ハル

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ハル死亡／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	2	LV9妖兽ワイラ×3
2	1	LV9斗鬼ビルヴィス×2
3	1	LV7灵鸟モー・ショボー×2
4	1	LV10斗鬼ビルヴィス、LV8邪鬼オグン

攻略 本关的敌人不强，难点在于如何保护春泽。我方初始位置距离她较远，让主人公带上灵鸟モー・ショボー和妖兽ガルム这两个仲魔，两者其一最好拥有ディア技能。前者的“飞翔”和后者的“妖气迅雷”可最大限度地提高移动力。主人公小队直奔春泽，以火属性魔法+物理攻击集中消灭ワイラ小队的首领，其他的敌人分别以对应弱点属性的魔法攻击即可。流程进行到此，推荐的仲魔有妖兽ガルム、灵鸟モー・ショボー、鬼女キキーモラ、女神サラスヴァティ，可同时兼顾战斗力和移动力。



17：30～18：30

在到青山墓地前可先弯一下涩谷和品川，整备好后前往青山。

战斗 青山：青山墓地

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	2	LV9斗鬼ビルヴィス、LV10魔兽ヘアリージャック、LV10鬼女キキーモラ
2	1	LV9斗鬼ビルヴィス、LV8妖兽ワイラ×2
3	1	LV8妖兽ワイラ×2、LV7妖兽ワイラ
4	1	LV7灵鸟モー・ショボー、LV8邪鬼オグン×2
5	1	LV7灵鸟モー・ショボー×3
6（增援）	1	LV8妖兽ワイラ×2、LV7妖兽ワイラ
7（增援）	1	LV7灵鸟モー・ショボー×3

攻略 地图上两处释放瘴气的地方是敌方增援的入口，走上去后选择“拾う”可拾取COMP，阻止增援，尽快消灭掉敌人也能快速解决战斗。这关的敌人除了邪鬼オグン外都不会援护，集中攻击小队长即可。敌方魔兽ヘアリージャック的攻击会造成中毒，及时用アムリタ解除。

这两个COMP大概是被跟我们一样的人使用，召唤出恶魔后却无法战胜它们，最终被恶魔杀死。将这两个COMP收起，笃郎告诉我们，COMP实际上相当于网络上的受信终端，而在这东京的某处，一定还存在着召唤恶魔的服务器。

19：00～22：00

到涩谷选择“アツロウとユズ”。一天就要过去了，封锁完全没有解除的迹象，夜晚与恶魔作战也相当不利，我们决定以交换放哨的方式睡到天明，再继续寻找出口。

2ND DAY

出口を求めて

早晨8点半，我被军方的广播吵醒。军方宣称前天的灵园爆炸其原因是泄漏的有毒气体遇火所致，知道事实真相的我们对政府的不信感也逐渐加深。不过，如果政府直接宣称爆炸是由翔门会与恶魔作战所导致，势必会引起恐慌吧。



今天的预测邮件内容如下：“17时芝公园出现怪物，在翔门会的干预下并未造成人员伤亡”，“18时池袋出现怪物，造成50人以上的死亡”，“全天内目击到的怪物暂时命名为‘恶魔’”。

昨日的劳顿迫使我们不得不另辟蹊径，假如能乘上直升机突破封锁并不是什么难事。直升机……对了，首都高速公路或许能让我们离开东京。

9：00～10：30

先到新宿的神舞伎町，军方在这里空降了水和固态食粮。我有着不好的预感，采取空降的方式来配给食物，政府看样子并没有立刻营救被困人群的打算。

表参道选择“ジンとカイドー”见到神谷咏司和二阶堂征志，征志在将一个形状酷似COMP的东西展示给咏司后就去寻找组员，我们并未来得及盘问该COMP的来历。

来到神田，征志诉说了半年前发生的吸血杀人事件，一对青年男女在事件中丧生，犯人至今不明。普遍都认为是吸血鬼所为，可征志却通过COMP看出端倪。他想利用COMP的力量杀死凶手，因为在吸血事件中丧生的正是他的哥哥。

来到涩谷的首都高见到本多保行，他告诉我们首都高也被封锁，要想脱出，必须另想方法。





11：00～12：00

到神田选择“？？？”，意外地遇到笃郎的中学家教望月麻里。她对目前都内的现状表示担心，政府的所作所为虽然能让灾害不至于蔓延到外面，但对于内部的不闻不问，势必导致秩序紊乱，总有一天，压力所带来的暴行会危害到所有人。

之后再到神田选择“マリ”，麻里和征志发生争执。征志要求麻里不要参与到事情中，一切都由他来做。麻里知道这其实是征志好意不让她赴险，可她并不打算就此收手。

来到芝公园，一群极道人物打算凭借COMP召唤恶魔做尽恶事，首领吩咐属下们前往各个避难所，夺取更多的COMP为己用。



芝公园：东京タワー

战斗

胜利条件	击破所有恶魔召唤者
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV11外道悪魔使い、LV11妖兽ガルム、LV14邪龙トウビョウ
2	1	LV10外道悪魔使い、LV9幻魔ジャンバヴァン×2
3	1	LV12外道悪魔使い、LV10魔兽ヘアリージャック×2
4	1	LV10外道悪魔使い、LV9神兽ヘケト×2
5	1	LV9外道悪魔使い、LV10鬼女キキーモラ×2

攻略 经过自由战斗将主人公的等级练到15以上，队伍里拥有ジャックフロスト、サラスヴァティ、リリム能让战斗变得异常轻松。敌方的两个先制技能“S轻业の秘法”和“S的中の秘法”非常不错，建议让柚子和笃郎取得，后者配合“怒りの一击”效果非常不错。打完此战后，建议在自由战斗里将主人公的等级提升到16级，这样可以用神兽ヘケト和龙王マカラ合成LIMIT仲魔魔神トール，他的力和体都很值得信赖。注意合成トール时要先将其素材之一的龙王マカラ练到15级，以习得“觉悟の挑发”和“耐魔力”，二者对于トール而言都是重要技能。

虽然打倒这些混混并不困难，可阴霾愈加沉厚。COMP这个危险的东西已经被大量散布在封锁区域中，我不知道除了直哉外还有谁会做这个事情，但可以肯定的是，依靠COMP实行的犯罪将越来越多。



12：00～13：30

前往池袋选择“？？？”，一位名为东海林的女士正在调查东京封锁的原委。她说首都高速公路与地铁相连，就在迎宾馆的附近有一处赤坂隧道，这个隧道里有一些车辆无法通过的分岔路，而这些岔路据说可通向外面。随后，她又对封锁圈内的状况表示了担忧。政府一再掩饰恶魔的存在，且摆出一副积极应对的样子，可实际上只是消极地预防恶魔向外流动。封锁圈目前还算稳定，可从明天或者后天开始，人们就会开始暴动。被封锁的区域将变成恶魔横行、秩序崩坏的混沌世界。

13：00到达赤坂隧道，凌乱的现场堆满了报废车辆，墙壁上残留巨大爪印，想必也是恶魔的杰作。一群恶魔聚集着，商量召唤出“贝尔大人”。

战斗 赤坂：赤坂トンネル

选择“悪魔を全灭させる”时，胜利败北条件如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

选择“COMPを夺って坏そう”时，胜利败北条件如下：

胜利条件	破坏所有的COMP并击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	3	LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2
2	1	LV9斗鬼ビルヴィス、LV9幻魔ジャンバヴァン×2
3（增援）	1	LV9斗鬼ビルヴィス、LV9幻魔ジャンバヴァン×2
4（增援）	2	LV9斗鬼ビルヴィス、LV10魔兽ヘアリージャック×2

攻略 敌人的强度与自由战斗差不多，给队伍编上电和冰属性的魔法仲魔，如リリム、ジャックフロスト。敌方的两个堕天使小队躲在障碍物后面，不会移动，小队里分别编上拥有飞翔技能的单位能更快解决战斗。



打倒恶魔后，隧道中出现两名持枪的人类，并将我们认作“目标”。虽然情况迫使我们一时逃离现场，但这反而更让我确信，该隧道的确可通向封锁圈外。

前往芝公园，来此避难的人数比昨日更多。大家似乎都认为人多的地方会比较安全，但我知道，一旦恶魔出现，这里就会发生叫人不敢想象的惨剧。笃郎建议讨伐掉附近的恶魔以确保人员安全，另一方面也要继续寻找出逃方法。

来到表参道选择“アツロウ”，笃郎提出恶魔为何要来到这个世间的疑问。从古至今，人类召唤恶魔无论是通过古老的仪式还是现代的COMP，都是为了满足自身的欲望。包括我们在内，也是因为求生欲而召唤出恶魔。但是从恶魔的角度来说，它们为何要响应人类的召唤？如果是因为契约，那么恶魔又为何要与人类订下契约？此外，这个世界上还有不受契约支配的恶魔，比如半年前的那起吸血杀人事件，又比如刚才隧道里要召唤出“贝尔大人”的恶魔们。



14：30～17：00

前往池袋选择“カイドーとホンダ”，卫国寺周围并无出路，看样子除了赤坂外已经没有其他办法了。笃郎抱着“寺院周围不会出现恶魔”的想法正想稍事休息，却又被恶魔们盯上了。

战斗 池袋：カイドーとホンダ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	2	LV15鬼女リリム、LV10幻魔ジャンバヴァン、LV9幻魔ジャンバヴァン
2	2	LV14妖精ジャックフロスト、LV14龙王マカラ×2
3	1	LV14妖精ジャックフロスト×2、LV12女神サラスヴァティ
4	1	LV15邪龙トウビョウ、LV13妖兽ガルム×2
5（增援）	1	LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム、LV10魔兽ヘアリージャック
6（增援）	1	LV12堕天使ガギソン、LV10鬼女キキーモラ×2
7（增援）	1	LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2

攻略 我方有カイドー和ホンダ两名NPC，由于此战的敌人非常脆弱，所以要尽快从他们手中抢先消灭掉拥有“岚の乱舞”的女神サラスヴァティ和“冰の乱舞”的妖精ジャックフロスト。

消灭掉恶魔后，我们的不安感愈加强烈。今天已经不止一次地听到“贝尔·德鲁”这个名字，它应该是首领级的大恶魔。恶魔们正通过各种手段将它召唤到这个世界，而它降临的那一天，无疑是永劫的开始。

16：30～17：30

前往涩谷选择“ホンダ”，本多正在与自卫队队员交涉，他的儿子在封锁区域外的某家医院准备接受手术，他想离开封锁圈去探望儿子，但自卫队并不予通融，之后到池袋会再度遇到他，他告知半年前浅草也发生了与前日类似的爆炸事件，因为翔

门会的预先通知才没有造成人员伤亡，这反而让他对翔门会更加怀疑。

芝公园的恶魔对人类展开了袭击，没有COMP的警察根本无法起到作用，保护一般人的任务又落到我们肩上。



战斗 芝公园：东京タワー

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 恶魔走到指定区域/NPC死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV15鬼女リリム×2、LV16幻魔トラロック
2	1	LV14妖精ジャックフロスト×3
3	1	LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2
4	1	LV14妖精ジャックフロスト×2、LV14龙王マカラ
5	1	LV15邪龙トウビョウ、LV16斗鬼ゴズキ×2

攻略 只要NPC死掉一名（哪怕是小队中的一名），战斗就会判负，因此本关的难点在于保护地图最左边的NPC，该小队在夹击下很容易被恶魔杀掉。让主人公带上妖兽ガルム和女神サラスヴァティ，并在初期配置在地图的左边，发动“妖气迅雷”快速接近NPC，杀掉“LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2”这个小队，并用“女神の慈爱”回复NPC的HP。右边两个NPC不易受到攻击，要注意敌方的邪龙トウビョウ会直奔指定区域前进，不要放它们过去。

先前逃掉的恶魔逼近平民，翔门会的九头龙天音召唤出女神将恶魔消灭。翔门会在民众中的声望越来越高，笃郎认为这有可能是翔门会的自作自演。毕竟委托直哉制作恶魔召唤程序的就是翔门会，当下四处散播的COMP有可能就是他们的杰作。接着翔门会的信徒却告诉我们，组织的COMP不会发给一般人使用。

17：30～18：30

17：30到达池袋，女性市民说怪物正在追杀一对男女。根据特征描述，被追杀的女子正是之前遇到的COSER小牧翠。今天早晨收到的第二条预言里书写的时间正好与现在相吻合，如果我们不将恶魔打倒，牺牲的将不仅仅是小牧翠，更会有50人以上的死亡。

战斗 池袋：ケイスケとミドリ

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 ケイスケ或ミドリ死亡/我方全灭

出击条件 笃郎必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV17妖精ジャックフロスト、LV14妖精ジャックフロスト×2
2	1	LV15鬼女リリム、LV16幻魔トラロック×2
3	1	LV17邪龙トウビョウ、LV16斗鬼ゴズキ×2
4	1	LV17邪龙トウビョウ、LV16幻魔トラロック×2
5	1	LV17邪龙トウビョウ、LV13妖兽ガルム×2
6	1	LV17鬼女リリム、LV15堕天使ガギソン×2
7（增援）	1	LV15邪龙トウビョウ、LV14龙王マカラ×2

攻略 小牧翠（ミドリ）不会有什么危险，关键要保护好高城圭介（ケイスケ）。本关敌方有大量惧怕冰和火的恶魔，拥有“冰の乱舞”和“炎の乱舞”能比较方便地解决。女神サラスヴァティ也一定要带在队伍中，以确保高城圭介的安全。

打倒这些恶魔，圭介和翠头上的数字也由0变为5。圭介开始质疑5天后发生的事情，如果说封锁圈内的所有人在5天后都会被恶魔杀掉，那么身负“保卫市民安全”的自卫队为什么一个人头上都看不到表示生命的数字？他推测说，如果做最坏的打算，5天后封锁圈内的死亡惨剧，凶手并非恶魔，而有可能是自卫队。



另一方面，看到小牧翠对COMP召唤恶魔战斗着迷的样子，我们将之前拾取的多余COMP送了一个给她，这家伙应该不会做出什么坏事才对吧。

18：00～18：30

战斗 涩谷：宫下公园

胜利条件 发现宝物/击败ゴーストQ/ゴーストQ离场

败北条件 我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV27魔人ゴーストQ
2	1	LV19妖精ジャックランタン、LV18灵鸟スパルナ×2
3	1	LV19妖精ジャックランタン、LV16幻魔トラロック×2
4	1	LV19妖精ジャックランタン、LV16斗鬼ゴズキ×2
5（增援）	2	LV魔人27ゴーストQ

攻略 虽说不打此战对流程毫无影响，但“耐冰结”和“マハラギ”两个技能都非常实用。要顺利完成寻宝，我方的三个小队至少有一人带有飞翔技能的仲魔，另外两人带上妖兽ガルム。战斗开始后，将柚子的技能目标设定在最下面的妖精ジャックランタン，第一时间消灭它获得マハラギ。接着让我方三个小队分别朝三个宝物移动。靠近宝物时选择“データ取得”可对其调查，不论调查顺序如何，调查时前面两个宝物必定是魔人ゴーストQ，他的攻击力很高，射程3，暴れまくり能直接秒掉我方小队长。好在其不会移动，因此在调查宝物时，请先务必移动到宝物旁待机一次，等到下一回合再对其调查，这样可以在调查完毕后移动到对方的射程外。顺利完成调查后获得“耐冰结”技能。

19：00～22：00

到涩谷选择“アツロウとユズ”，今天的惨剧在我们的努力下得以避免。明天，又是程序第二次演算出的我们的忌日。

ベル・デル

今天是逃离命运之网的第二个关键日，预测短信的字数出奇地少："18时左右，青山灵园中不死者ベル・デル复活，牺牲者300名以上"。ベル・デル，恶魔们的首领，我们并没有打倒他的自信。要想改变死亡的命运，就必须在黄昏前找到突破封锁圈的道路。

这时圭介找到我们，他说小牧翠自从获得恶魔的力量后就开始保护普通市民，与此相对的是，翠头上显示的寿命数字却变小了。翠听不进圭介的劝告，她不相信头上的数字就是剩余生命的天数，如果不采取任何措施，她将在明天死去。圭介恳请我们前去说服，让她放弃这一危险行动。



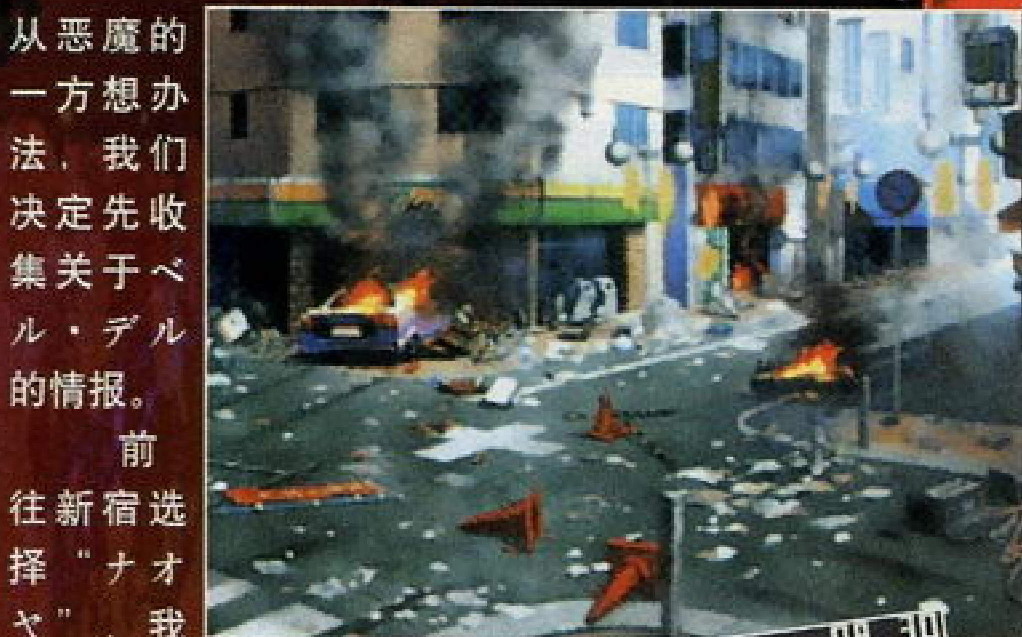
9：00～13：00

前往神田选择"ショウジ"，东海林说她也受到了恶魔的袭击，幸亏被一个年轻人救下。抱着试一试的心态，我询问了不死恶魔ベル・デル的事情，可东海林也不知道。东海林还向我们道出她听到的一个传闻，那就是世界将在4天后毁灭。这个传闻的出处也是来自和我们一样的COMP持有者。

之后来到赤坂，我们正在窥视隧道内部时，昨天的持枪女子发现了我们。她是对抗恶魔的特别对策组的一员，坚持认为我们是翔门会的信徒，利用COMP召唤恶魔迫害人类的也是我们。经过一番

3RD day 17：00
スキルスロット
コマンドスキル / 自動効果スキル / 種族特有スキル
マハザン / 衝撃強化 / 獣の跳躍
マハラギ / 見覚えの成長
氷の乱舞 / 火炎強化
【コマンド】マハザン 消費MP：20 属性：
敵全体に魔法の衝撃波でダメージを与える。
石化対象を高確率で即死。
B：戻る　Y：スキル　X：ー　A：決定

说明，我们终于获得了她的信任。她说当前的封锁正是因为恶魔的出现，政府觉察到翔门会想通过恶魔达成某种野心，这才决定封锁山手线。当前的情况一天不改变，地面、地下、水面、空中的封锁就一天不会解禁。这时传来一个消息，上野车站有民众想强行突破封锁，已经被自卫队射杀。政府做出这个决定也是迫不得已，为了全国的稳定，山手线内的无辜民众哪怕就此牺牲也在所不惜。既然寻找出口的最后一丝希望破灭，要想离开这里，只有



从恶魔的一方想办法，我们决定先收集关于ベル・デル的情报。

前往新宿选择"ナオヤ"，我们在街角发现了直哉，不过还是跟丢了。意外的收获是，一个来历不明的男子告诉我们，ベル・デル由于跟世界上所有



的存在物都定下契约，因此不死不灭。不过，这个世界仅存着某个存在是没有与其契约的，如果能找到"它"，我们或许就可以逃出被杀的命运。

在东京选择"ハル"，春泽芳野在野外的音乐堂歌唱时被恶魔围困。

战斗 东京：ハル

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ハル死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV19邪鬼ウェンディゴ×2、LV14龙王マカラ
2	1	LV19邪鬼ウェンディゴ×2、LV15邪龙トウビョウ
3	1	LV19妖精ジャックランタン、LV15邪龙トウビョウ
4	1	LV15鬼女リリム、LV18灵鸟スパルナ×2
5	1	LV15邪龙トウビョウ×3
6（增援）	1	LV15邪龙トウビョウ×3
7（增援）	1	LV19邪鬼ウェンディゴ×3
8（增援）	1	LV15鬼女リリム×2、LV18灵鸟スパルナ
9（增援）	1	LV19邪鬼ウェンディゴ、LV14妖精ジャックフロスト×2

攻略 场内有大量障碍物，灵鸟的飞翔、幻魔的梦幻の具足都会让战斗变得很便利。本战敌方有大量的ウェンディゴ，它们会使用咒缚减缓我方移动，请带上拥有火属性魔法的仲魔。由于敌方没有能援护的单位，集中以物理攻击击破小队长也是快速解决战斗的办法。ハル遭到2～3次攻击就会死亡，因此要尽快营救。让我方一名角色带上女神和妖兽为仲魔，发动妖气迅雷靠近她，并以女神の慈爱回复其HP。

恶魔袭击春泽大致是因为所谓的"原初话语"，春泽说半年前朋友将音序器交给她时，曾嘱托她完成一首歌，该话语似乎隐藏在春泽的歌声中。此时圭介有些担心翠的安全。

12：30～13：30

前往池袋选择“ミドリ”，翠为了救助平民召唤出恶魔，我们也赶紧协助其作战。

池袋：ミドリ

战斗

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ミドリ死亡/平民死亡/我方全灭

攻击ベル・デル后胜败条件变更如下：

胜利条件	平民、ミドリ、我方全员逃到指定地点
败北条件	平民死亡、ミドリ死亡、我方全灭※

※该处“全灭”指的是在场角色。假如我方逃掉了三个人，但如果最后一个在场上的人被杀死也会判负。

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV19邪鬼ウェンディゴ、LV20斗鬼メズキ×2
2	1	LV19邪鬼ウェンディゴ、LV19魔兽ネコマタ×2
3	2	LV14妖精ジャックフロスト×3
4	1	LV19妖精ジャックランタン、LV19魔兽ネコマタ×2
5（增援）	1	LV30ベル・デル
6（增援）	1	LV25魔兽ケットシー×2、LV25灵鸟ヴィゾフニル
7（增援）	1	LV24妖精ジャックランタン、LV25邪龙バジリスク

攻略 难度不算高，但稍有疏忽便会GAME OVER。本关分为两个步骤，第一步骤是协助翠营救平民，平民被连续攻击两次就会死亡，组合出“女神+妖兽”的队伍可以尽快对其施以援救。翠很耐打，暂且可以不用管她。击破场上所有恶魔后进入第二步骤。
敌方BOSSベル・デル在北面登场（此战所有攻击对其无效），会先使用一次吸血瘴气对我方全员造成伤害。翠不受玩家操作，必须先攻击一次ベル・デル发生剧情后才会自行撤离，可让我方带有妖兽的队伍先攻击一次，这样翠就会直奔出口。注意要让一个小队去吸引魔兽ケットシー的火力，否则它们有可能会秒杀翠。我方四名队员向出口撤离时不要急着逃走，因为有可能最后留在场上的一名队员被杀死而导致GAME OVER。全员靠近出口时全部待机一次，待下回合一并撤离。



ベル・デル是从未遇到过的强大对手，圭介劝说翠丢弃COMP，不要再做危险的事情。翠并不相信头上的数字显示的就是剩余寿命，大骂了我们一通后拂袖而去。不管怎样，翠就算面临死亡也是明天的事，当下我们需要找到那个惟一没有与ベル・デル定下契约的对象，只有“它”才能让我们有生还的希望。

13：00～14：00

到池袋选择“アツロウ”，笃郎利用笔记本电脑检索COMP的链接时找到了一条关键句子，ベル・デル惟一没有契约的是“ヤドリギ”，洛基曾欺骗他的弟弟，企图以ヤドリギ杀死ベル・デル。ヤドリギ原本是一种植物，但这里的ヤドリギ到底是不是这样东西，还需要多方面收集情报才行。

先后前往永田町、水道桥和九段下打探ヤドリギ的下落，得知该物被一个男子买走，而该男子很有可能在17：00时出现在国会议事堂。

14：30～16：00

到水道桥选择“ミドリ”，翠又在这里为了救助平民跟恶魔战成一团了。

水道桥：ミドリ

战斗

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ミドリ死亡/平民死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	2	LV19邪鬼ウェンディゴ×3
2	1	LV19妖精ジャックランタン、LV19魔兽ネコマタ×2
3	1	LV15邪龙トウビョウ、LV20斗鬼メズキ×2
4	1	LV19妖精ジャックランタン×3
5	1	LV15邪龙トウビョウ、LV16斗鬼ゴズキ×2

攻略 很简单的一战，敌人很弱，ミドリ拥有群体回复，不会有性命之虞。只要我方一组利用妖气迅雷赶到平民身边对其回复一次HP即可。这时主人公的等级如果在26以上，可以合体出魔神マハーカーラ、天使パワー协助作战。如果条件允许，不妨给マハーカーラ继承耐冰结技能。

战斗完毕后圭介仍劝说翠放弃COMP，但翠执意要以自己的手拯救平民，继续自己的英雄之路。

15：00～16：00



15：00时前往新宿点击“ミドリ”，观看翠教导一只雪人“爱即强大”的剧情。这段剧情涉及到隐藏角色ジャアクフロスト的加入，所以一定不能错过。

接着到涩谷选择“カイドーとホンダ”，征志和本多正为了获得强大的仲魔而赚取金钱，他们选择的赚钱方式是猎杀恶魔。对于我们的到来，征志显得极为不爽。为此，他要和我们决一胜负，比试谁猎杀恶魔的速度快，哪一方抢先消灭半数以上的恶魔，另一方就要将自己的COMP拱手让出。

涩谷：カイドーとホンダ

战斗

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	カイドー和ホンダ击破半数恶魔小队/我方全灭

当我方打倒敌方4个小队，胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	2	LV19邪鬼ウェンディゴ、LV19魔兽ネコマタ×2
2	1	LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン
3	1	LV19妖精ジャックランタン、LV21龙王ペンドラゴン×2
4	1	LV19妖精ジャックランタン、LV18灵鸟スパルナ×2
5	1	LV19邪鬼ウェンディゴ、LV20斗鬼メズキ×2
6（增援）	1	LV19鬼女ユキジョロウ×2、LV20斗鬼メズキ

攻略 确保一回合内杀死敌方的小队长是本战的关键，不要将恶魔打到半死反而被对方捡了便宜。消灭半数以上的恶魔后征志会凭借自己的欲望召唤出上位恶魔バズス后离去。

15：30～16：30

得知人类可以不借助COMP的力量，而单凭自己的强烈意志就能召唤出恶魔后，心情愈发沉重。前往九段下的武艺馆，一位市民告诉我们，翔门会正在四处征收COMP，并强行拉拢平民入会。一向展现着救世主姿态的翔门会为何要如此做？

九段下：武艺馆

战斗

胜利条件	击破所有信徒
败北条件	我方全灭

选项“おねがいします”后胜败条件变更如下：

胜利条件	我方全员逃脱/击破所有脱走者
败北条件	我方全灭

选项“最后まで手伝うよ”后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有脱走者
败北条件	翔门会信者死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV22脱走者、LV19神兽シーサー×2
2	1	LV21脱走者、LV24妖精シルキー、LV22邪神オーカス
3	1	LV24脱走者、LV21龙王ペンドラゴン×2
4	1	LV21脱走者、LV23幻魔ヘイムダル、LV24妖精シルキー
5	1	LV22脱走者、LV20斗鬼メズキ×2

攻略 本关难度并不高，关键要获得リカーム、マハザン、电击强化、S烈攻の秘法、S坚盾の秘法这5个技能。其中S烈攻の秘法、S坚盾の秘法是提高我方攻防的先制技能，一定要习得。

这些威胁市民的翔门会会员是脱逃者，九头龙天音将他们押回，并向我们致意，她相信我们已经知道了ヤドリギ的真相，一定能再次扭转命运。



16：30～17：00

在永田町我们发现了之前拿走ヤドリギ的市民，他们居然也拥有召唤恶魔的力量。不过，更多ベル・デル的手下将他们围起来，想夺走ヤドリギ以排除惟一的威胁。稍微麻烦的是，这些市民误认为我们也是恶魔的同伙，摆出作战的架势来。

永田町：ヤドリギの情报を探す4

战斗

胜利条件	击破所有恶魔召唤使和所有恶魔
败北条件	恶魔召唤使被恶魔打倒/我方全灭

敌方配置1

队伍编号	数量	单位
1	1	LV23恶魔使い、LV22邪神オーカス×2
2	1	LV23恶魔使い、LV21女神キクリヒメ、LV19妖精ジャックランタン
3	1	LV24恶魔使い、LV22邪神オーカス、LV23幻魔ヘイムダル

敌方配置2

队伍编号	数量	单位
4	1	LV19鬼女ユキジョロウ、LV18灵鸟スパルナ×2
5	1	LV19妖精ジャックランタン、LV20斗鬼メズキ×2
6	1	LV19妖精ジャックランタン、LV24妖精シルキー、LV23幻魔ヘイムダル
7	1	LV19鬼女ユキジョロウ×3
8	1	LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン

攻略 本关可以习得的技能依然很不错，召唤使和恶魔之间会互相攻击，不过召唤使很强，与恶魔交战不会落下风，此时我们应该考虑的是如何抢夺经验。建议先将所有恶魔打倒，最后解决召唤使。

夺过ヤドリギ，我们声明了自己并非ベル・デル的部下，而是想利用ヤドリギ将其打倒，可这几个召唤使却说我们根本不知道战斗的真正意义。





17：30～18：00

ベル・デル如期出现青山灵园，这是我们再次扭转命运的时刻。

青山：青山灵园

战斗

胜利条件	击倒ベル・デル
败北条件	主人公死亡

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV30ベル・デル
2	1	LV25魔兽ケットシー、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2
3	1	LV25魔兽ケットシー×2、LV25灵鸟ヴィゾフニル
4	1	LV25魔兽ケットシー、LV25邪龙バジリスク×2
5	1	LV24鬼女ユキジョロウ、LV20斗鬼メズキ×2
6	1	LV24妖精ジャックランタン、LV25邪龙バジリスク、LV24妖精シルキー
7	1	LV24妖精ジャックランタン、LV21龙王ペンドラゴン、LV24妖精シルキー

攻略 得到ヤドリギ后便可与ベル・デル硬拼了。刚开始先不要贸然前进，击破近处的5、6、7三个队伍后再攻击魔兽ケットシー。配备“雷の乱舞”能迅速击破ケットシー，灵鸟虽然吸收电击，但由于不是小队长，集中攻击ケットシー即可。ベル・デル每三回合会使用一次吸血瘴气，注意我方全员的HP。将杂鱼全部歼灭时让主人公小队去跟BOSS单挑，只有ヤドリギ指令才能对其造成伤害。主人公可带上魔神マハカーラ，以“会心の预言”保证必出会心，这样即便BOSS使用了吸血瘴气也可以在3个回合内将其打倒。BOSS濒死时会将之前被消灭的恶魔都复活，只要我方角色不贴近地图四边就不会有危险。

打倒了ベル・デル，我们的剩余寿命由0变为3。ベル・デル在倒下前又说出了洛基的名字，不可思议的是，ベル・デル的力量居然寄宿到了主人公身上。对于这些谜一样的事实，我们打算返回新宿，向告诉我们ヤドリギ秘密的那个男子再次询问。





18：00～18：30

在新宿选择“？？？”，我们再度见到那个男子。他告诉我们，以前ベル・デル曾经死过一次，因为世界上仅有一个存在没有为他流泪，因此他无法顺利复活。他想制造出一个喟叹的世界，让所有人类流泪从而让自己复活，但现在已经被我打倒。不过，浩劫并没有结束，这个世界上以“ベル”为名的恶魔还有许多，这些恶魔互相争夺着最强恶魔的称号，它们的名字是ベル・イアル、イザ・ベル、ベル・ゼブブ、ベル・ベリト。按照这个男子的说法，我现在继承了ベル・デル的力量，也不得不参与到ベル氏的争斗中去。而在3天后，我将和ベル・イアル战斗。







19：00～22：00

到涩谷选择“アツロウとユズ”结束当日剧情。

4 TH DAY

崩坏する理性

政府称封锁山手线的原因是为了不让恶魔危害更多人，现在要想封锁解除，除了恶魔全部消失外还有一个办法，就是利用COMP制御恶魔的原理使得所有恶魔都能被人类控制。控制恶魔的关键道具便是所有COMP的服务器，由于恶魔召唤程序是翔门会委托直哉完成的，所以我们决定与翔门会的人接触。

今天的预言短信内容如下：11时池袋的地下道，恶魔召唤者小牧翠被一般市民伤害致死；17时涩谷车站前发生自卫队枪杀事件，人气摇滚女歌手死亡，不排除自杀的可能性；全日暴动激化，恶魔召唤者和一般市民间形成对立；全日自杀人数增加，社会秩序崩坏。

圭介对于小牧翠的死亡讯息完全无法接受，他知道通过人为手段一定可以救下小牧翠，可小牧翠被一般市民袭击的这件事反映出恶魔召唤者与一般市民渐渐形成对立的关系，市民对于保护自己的小牧翠非但不予感激，反而把封锁的压力发泄到被视为“异类”的她



的身上。这种恩将仇报的市民完全没有被保护的价值！

跟我们意见不和的圭介脱离队伍，我们也当然不会放任小牧翠被杀。

9：00～12：00



先前往池袋选择“ミドリ”，市民对小牧翠已经产生了反感情绪，他们认为正是小牧翠召唤出恶魔才导致了其他恶魔发动袭击，是个不祥的魔女。我们必须说服小牧翠，否则她一定会死于市民的手中。

新宿选择“アツロウ”，军方空投的救生物资被哄抢一空。弱肉强食，没有力量的老人和孩子几乎没有得到任何物资。

到涩谷听取天音的演说，天音问我们对恶魔和神明的看法。如果神明是善的绝对存在，为什么还会创造出恶魔来诱惑人类。她继续解释说，恶魔是神对人类的试炼，只有不被恶魔诱惑而堕落的人才能获得进化，人类才能革新。所以，翔门会才驱使恶魔来完成这项试练。我进一步询问COMP的服务器在哪里，天音说这个所谓的“服务器”并非普通设施，也无所谓有特定的场所，是个介于现实与抽象之间的存在。天音最后用挑衅的口吻说，“你们不可能找到它”。

前往品川选择“アズマ”，东间告诉我们，直哉现在行踪不明，而恶魔召唤程序的服务器现在也不在翔门会的掌握中，那个服务器现在在“神的国度”中，只有神才能触碰到它。我继续询问有关ベル恶魔的事情，东间说自己没有这个权限，随后他叫来了翔门会的教祖。

教祖说翔门会信奉的主上是超越神的存在，人类曾经一度败于神的试练，但这次翔门会要借助主上的力量对抗神，信奉主上的人获得救赎。两天后将和我决战的ベル・イアル别名圣之邪炎，他是指引享乐与颓废的灭亡之路的导师，诱惑人类并最终烧尽一切。至于ベル的王位争夺战，教祖说王的身分已然注定，其他的ベル再努力也不能超越这个王。

11：00～12：00

前往池袋，选择“ミドリ”。狂暴的黑社会和普通人都将小牧翠视为眼中钉，认为恶魔是由她召唤，再由她打倒的自导自演。我不能眼看着翠被杀死，但也不能加害这些被蒙蔽了双眼的普通人。中途出现的圭介却认为这些不知好歹的人类都要受到死的制裁，呼唤出了魔神阎魔。我们不得已和愤怒得失去理智的圭介展开了战斗。

战斗 池袋：ミドリ

选择“ミドリを逃がす”时，胜败条件如下：

胜利条件 ミドリ脱出／驱赶暴徒

败北条件 ミドリ死亡／暴徒死亡／我方全灭

选择“暴徒を追い拂う”时，胜败条件如下：

胜利条件 驱赶暴徒

败北条件 ミドリ死亡／暴徒死亡／我方全灭

圭介出现后，胜败条件变更如下：

胜利条件 ミドリ脱出／暴徒全部脱出／击破所有恶魔

败北条件 ミドリ死亡／暴徒死亡／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV22暴力团干部、LV22チンピラ×2
2	1	LV22チンピラ×3
3	1	LV22女性社员×2、LV22会社员
4	1	LV29ケイスケ、LV26天使パワー、LV27神兽ハクタク
5	1	LV45魔神ヤマ
6	1	LV28邪鬼ロア×3
7	1	LV28邪鬼ロア、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2

攻略 敌人并不多，刚开始攻击暴徒，注意不要打死任何一个。攻击一次后，暴徒开始逃跑，之后圭介会召唤出魔神ヤマ登场，脱出地点变更到右下方。左边的两个恶魔小队会对暴徒展开攻击，所以要先派一个小队去吸引火力。圭介和ヤマ只要打死其中任何一个，另外一个都会随之撤退。此时最好以圭介为对象，ヤマ无弱点，攻击力非常高，且拥有多次行动技能“兽の眼光”，一次战斗就可以秒掉我方小队。

尽管九死一生，小牧翠依然不打算放弃拯救平民的道路。不过我注意到，虽然翠逃过了这一劫难，可她头上所显示的数字依然是0。下一个危险不知何时到来，我们必须紧跟着她以守护其安全。另外，如果圭介继续对平民展开报复，恶魔召唤者和一般人之间的仇恨将越来越不可调和。

前往芝公园与咏司对话，得知他的恋人彩的消失与翔门会有关，我决定协助他打探彩的下落。

按照“表参道→品川→六本木→品川”的顺序选择“アヤの调查をする”，得知彩和东间在一起，东间预定在后天12时出现在ヒルズ。接着到表参道将这个消息告诉咏司。

12：30～14：00

在涩谷选择“アツロウ”，笃郎认为既然是直哉搭建了服务器，他所工作过的地方应该能找到线索。之前东间说明天就要销毁有关直哉的一切材料，所以我必须立刻利用义弟的身分去翔门会拿回这些资料。

表参道遇到翠，她再次被普通人追赶。在我们的劝说下，她也知道贯彻正义必须选择方法。用COMP为恶的人太多了，普通人根本无法领会敌对恶魔与仲魔的区别，不应该在这时候将自己认为的正义强加到别人头上。对话完毕后翠加入队伍，她的生命数值变为了2。



14：30～15：30

前往新宿的神无伎町，普通市民遭遇不法恶魔召唤者的袭击，我不会允许利用COMP和暴力来满足自己私欲的情况发生。

战斗 新宿：神无伎町

胜利条件	击破所有恶魔召唤者
败北条件	社员死亡／我方全灭

敌方剩最后一名成员时胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔召唤者
败北条件	社员死亡／敌方逃脱／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV28外道恶魔使い、LV26妖兽アーヴァンク×2
2	1	LV28外道恶魔使い、LV25魔兽ケットシー×2
3	1	LV25外道恶魔使い、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2
4	2	LV25外道恶魔使い、LV25邪龙バジリスク×2

攻略 依然是营救关卡，营救对象被敌人包围，用神兽的“瞬转の舞”将其转移到我军后方。敌方的“S斗气の装束”是一定要习得的技能，以后练级会很方便。敌人还剩一个小队时会向地图上方的两个地点逃跑，派一名成员阻拦其关键道路，保险起见，不要将带有妖兽和灵鸟的敌方小队留到最后。

15：00～16：30

使用COMP来做坏事的人越来越多，也有人会打算利用COMP突破封锁，当恶魔和枪械武器正面碰撞时的惨剧任谁也不愿意想象。

前往水道桥，征志因为受到市民的袭击而震怒，我必须阻止他对普通市民的杀戮行为。

战斗 水道桥：カイドーとホンダ

胜利条件	所有市民逃走／击破ガイドー和ホンダ
败北条件	社员死亡／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV29カイドー、LV31邪神バズス、LV27堕天使ニスロク
2	1	LV28ホンダ、LV24妖精シルキー、LV25魔兽ケットシー

攻略 カイドー小队的攻击力较高，需优先击破，被其攻击的目标要赶快用“瞬转の舞”移到后方。用带有“冰の乱舞”或“マハブフ”的仲魔去攻击カイドー可迅速消灭バズス和ニスロク。

前往神田与东海林（ショウジ）对话，她嘱咐我们最好不要暴露自己能召唤恶魔，现在恶魔召唤者和普通市民已完全对立。她又透露自己亲眼见到了天使，怀疑正是天使将恶魔的事情告知政府，并策动政府发动这次封锁。封锁的前一天和当天，翔门会中拥有COMP的信徒全数聚集在此，政府正是看准了这个时机才发动封锁。



16：00～17：30

前往涩谷选择“カイドー”，征志告诉我们，他领导的组织中有数人被恶魔召唤使所伤，根据特征描述，那个恶魔召唤使应该就是仇恨普通人的圭介。但我们并没有告诉征志实情，在此之前最重要的是说服圭介放弃杀戮。

17：00～17：30

在涩谷遇到春泽，这里一定要选择“もっと前から悪魔はいる”或者“悪魔を全て消すよ→绝对にやる！”，不然春泽就会在今晚死亡。她坚持认为是自己的歌声吸引了恶魔而自责不已。我举出半年前的吸血杀人事件，这是恶魔早就存在于这个世界的证明，并非她的错。放弃了自杀念头后，春泽的寿命也增加到了2。

17：00～18：00

前往涩谷选择“マリ”，柚子发现了正被恶魔追杀的望月麻里。麻里似乎被某种灵附体，她忠告我们不要打倒眼前的这个恶魔，否则它会以更强的姿态重生。

涩谷：マリ

战斗

胜利条件	击破所有恶魔/マリ逃出
败北条件	マリ死亡/我方全灭

击破クドラク后胜败条件变更如下：

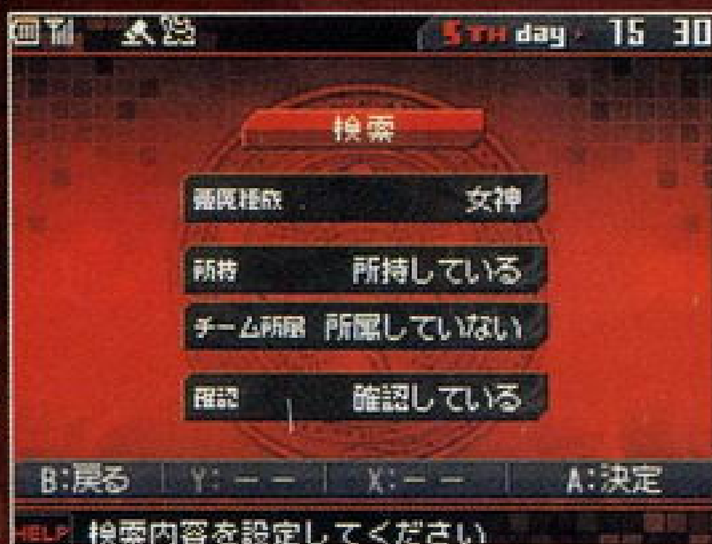
胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	マリ死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV35邪鬼クドラク、LV28邪鬼ロア×2
2	1	LV25魔兽ケットシー、LV27堕天使ニスロク×2
3	1	LV25魔兽ケットシー、LV26妖兽アーヴァンク、LV27堕天使ニスロク
4	1	LV28邪鬼ロア、LV25邪龙バジリスク×2
5	1	LV28邪鬼ロア×2、LV25邪龙バジリスク
6	1	LV25魔兽ケットシー、LV27神兽ハクタク×2

攻略 如果打倒BOSS邪鬼クドラク，次日它会提升至50级，非常棘手。本关可以故意不杀它，专心让麻里逃到指定地点即可。手段依然是“神兽+妖兽”的救援组合，不过麻里的HP和攻击力都很高，不用太过担心。

追上麻里，得知麻里为了给在吸血杀人事件中的恋人报仇而将身体交与吸血鬼クドラク的死敌幻魔クルースニク，该幻魔并没有夺取麻里的身体，而是在她体内与麻里的灵魂共存。吸血鬼クドラク有再生能力，不依照一定的程序根本无法彻底消灭它，非但如此，每重生一次，クドラク的力量就会上升一次，最后变为无敌的恶魔。打倒它必须使用白色羊膜的粉末，这个粉末装在麻里的手提包里，可是在神田公园被人夺走了。



接下来要分别前往神田和上野寻找麻里的包，可以选择立刻交给她或者明天寻找后交给征志。（该任务关系到麻里最后的生存，如果玩家不能在4TH DAY的17：30～5TH DAY的11：30前将包找到并交给麻里或征志，那么麻里就会在5TH DAY的九段下死亡。如果想避免圭介的死亡，就必须在5TH DAY的时候将包交给征志。）



17：30～18：30

前往九段下的武艺馆，见到警察召唤出恶魔暴力执法并杀死市民。

九段下：武艺馆

战斗

胜利条件	击破所有警察
败北条件	平民死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV30恶魔使い警察官、LV26天使パワー、LV26魔神マハーカーラ
2	1	LV30恶魔使い警察官、LV26妖兽アーヴァンク×2
3	1	LV29恶魔使い警察官、LV28邪鬼ロア×2
4	1	LV29恶魔使い警察官、LV27神兽ハクタク、LV28邪鬼ロア
5	1	LV31恶魔使い警察官、LV27堕天使ニスロク×2

攻略 平民没有地方可以撤退，要想他们不被杀只有尽快消灭所有警察。本关一定要带上魔攻强的仲魔，以对付拥有“S斗气の装束”和“耐物理”两种技能的警察。移动单位时不要过分密集，将所有同伴打散分别盯紧各自目标，对于已经受到警察攻击的平民要赶快使用“瞬转の舞”转移并为其回复HP。



19：00～22：00

又是一天过去，到涩谷选择“アツロウとユズ”。笃郎整理一番今天的收获，一是“服务器在人所无法企及的地方”，二是“天使可能是导致封锁的原因，他们并非善的使者”，三是“麻里老师与吸血鬼的仇恨”。

5TH DAY

封锁の真实

按照剩余寿命的显示，我们都将在后天死亡，可到现在还不知道避免命运审判的方法，天使的加入使得事件不再简单地是恶魔作恶，因此我决定向东海林询问更多消息。

今日的预言邮件内容如下：12时左右，九段下发生吸血事件，望月麻里死亡；13时左右，芝公园东京塔附近发生恶魔召唤者同士间的争斗，高城圭介死亡，凶手疑似二阶堂征志；全天所有地点暴动激化，恶魔召唤者越来越活跃，目的有救人、暴力等等不一。



9：00～10：30

来到池袋选择“サンセット通り”，自卫队员确认我们是恶魔召唤者后就要将我们杀死。原来他们射杀了恶魔召唤者后启动了他们的COMP，因此也被视为恶魔召唤者而驱逐进封锁圈。为了活下去，他们只有将其他的恶魔召唤者都杀掉。



池袋：サンセット通り

战斗

胜利条件	击破所有自卫队员
败北条件	我方全灭

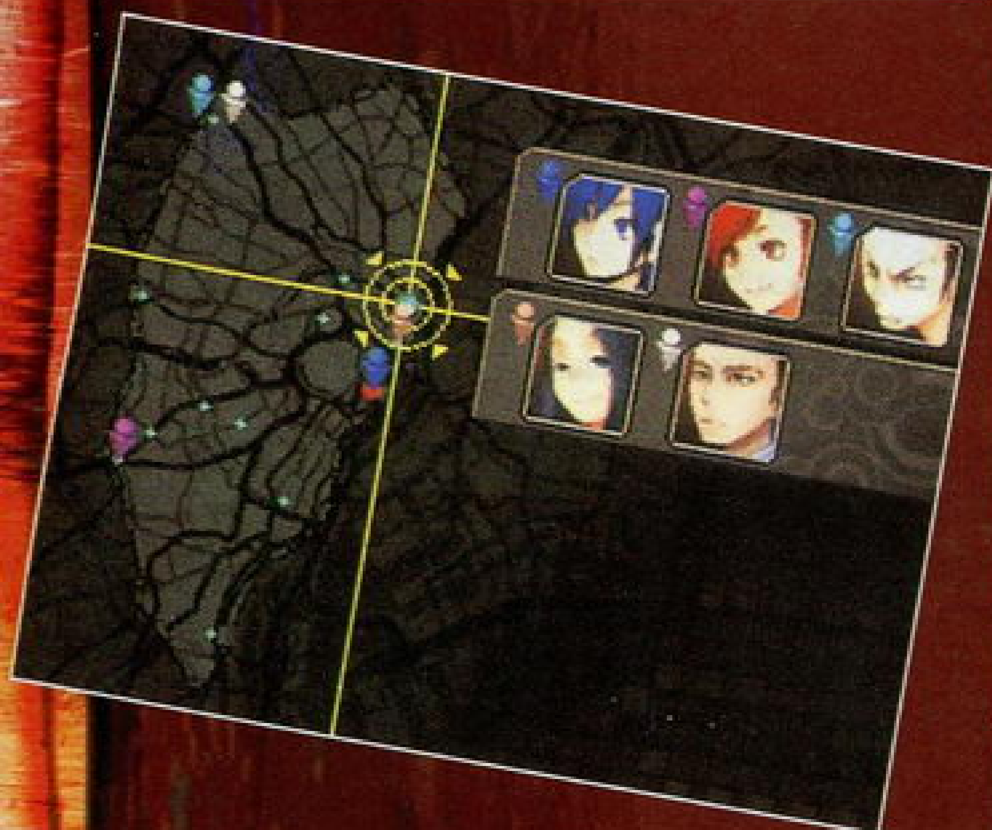
当敌方还剩2个小队时胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有自卫队员
败北条件	我方全灭／自卫队员逃脱

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV30恶魔使い指挥官、LV28鬼女ベリ、LV32邪龙ヤム
2	1	LV32恶魔使い自卫队员、LV28鬼女ベリ、LV35堕天使オロバス
3	1	LV32恶魔使い自卫队员、LV28邪鬼ロア×2
4	1	LV31恶魔使い自卫队员、LV28鬼女ベリ、LV32幻魔ハヌマーン
5	1	LV30恶魔使い自卫队员、LV32邪龙ヤム×2
6	1	LV31恶魔使い自卫队员、LV32幻魔ハヌマーン×2

攻略 如果觉得这关比较困难可到赤坂的自由战斗练一下级，主人公38级以上时能合出魔神オーディン，31级的ケツアルカトル有很强的物理耐性，配合“觉悟の挑发”以及队长的先制技能“S斗气の装束”能成为很好的肉盾，但记得合体时给它继承一个“耐电击”。敌方还剩两个小队时胜败条件会变更，如果让他们逃到左和下两个指定地点就会战斗失败，因此请优先解决左下方的敌人。



9：00～10：30

到秋叶原选择“ケイスケ”，发狂的圭介借助阎魔的力量审判着犯下罪行的人类，不论我们怎么劝说，他都没有回头的意思。

接着前往品川选择“アマネと教祖”，教祖与天音父女之间发生争执。教祖执意召唤出主上，以突破眼前作为神之试练的封锁网，天音却说天使告诉了她不借助主上力量也能完成试练的方法。教祖对主上的执着让天音都对翔门会的救世动机动摇了起来。

12：00～12：30or13：00

见到圭介后如果选择“この场はごまかそう”和“だからって友达と战うのか？”可避免战斗，但负面效果是ミドリ离队。所以要选择“そんなのはダメだ！”

战斗

胜利条件	击破ヤマ
败北条件	ケイスケ、平民死亡／警察被ケイスケ势力杀死／我方全灭／警察带着COMP逃离
出击条件	アツロウ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV36ケイスケ、LV32幻魔ハヌマーン、LV33妖精ローレライ
2	1	LV45魔神ヤマ
3	1	LV34妖兽モスマン、LV32邪龙ヤム×2
4	1	LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2
5	1	LV35堕天使オロバス、LV34妖兽モスマン×2

攻略 我方先优先消灭警察，另外派另一名队员吸引ヤマ的火力。战斗后的问题选择“一绪に行こう”后圭介加入队伍，魔神ヤマ合体解禁。

12：00～12：30

九段下再次遭遇到麻里／征志和昨天的吸血鬼クドラク，根据玩家之前行动的不同，本战的胜败条件会有下面三种变化。

如果没有找到麻里的背包

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭／カイドー死亡

找到背包并交给了麻里

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	マリ死亡／我方全灭

找到背包并交给了征志

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	マリ死亡／カイドー死亡／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV46邪鬼クドラク
2	2	LV34妖兽モスマン×3
3	1	LV34灵鸟バイブカハ×2、LV35魔兽オルトロス
4	1	LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2
5（增援）	1	LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2
6（增援）	1	LV34灵鸟バイブカハ、LV35魔兽オルトロス×2



攻略 由于让麻里给予クドラク最后一击可使クルースニク和クドラク合体解禁，因此一定要将包裹交给她或征志。本关的仲魔选择和人员配置非常有讲究，由于クドラク从第二回合开始就会逃跑，并且连续行动两次，所以一旦放任其逃跑就再也追不上了。开始先让主人公带上两匹邪龙ヤム，自动技能装备“石化追加”，配置在距离クドラク最近的格子上。让ユズ或ミドリ装备“炎の乱舞”，自动技能装备上“耐物理”和“耐冰结”，并带领一个妖兽+拥有“炎の乱舞”的魔系仲魔。
准备工作做好后，先将主人公移动到紧贴クドラク左边的格子上，使用物理攻击和ヤム的“ペトラレイ”努力让クドラク石化，此时最好存档，以防止石化后的クドラク被物理攻击秒杀，如果秒杀掉了立刻读档重来。第一回合没有石化成功也不要紧，下面让妖兽小队以“妖气迅雷”拦住クドラク右边的退路，并使用“炎の乱舞”攻击它，但不要打死，最后一击要留给麻里完成。接着麻里会行动到クドラク的左侧，这样クドラク就被完全卡死，不能动弹了。另外两名队员负责为麻里回复HP，并排除其他杂鱼的干扰。如此反复几个回合，直到クドラク被石化，这样麻里就可以毫无危险地攻击了。

注意： 12：00～12：30的两场战斗，在没有将麻里的包交给カイドー的情况下，那么如果先进行了圭介的战斗会导致麻里死亡，而先进行麻里的战斗会导致圭介死亡。

13：00～13：30

到芝公园，如果没有将麻里的包交给カイドー且在12：00～12：30之间进行了麻里的战斗，那么就会在这里看到“カイドーとケイスケ”的选项，此战中ケイスケ会在剧情中死亡，本周目中再也无法加入。

战斗 芝公园：カイドーとケイスケ

胜利条件	击破カイドー
败北条件	我方全灭
出击条件	アツロウ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV36カイドー、LV35魔兽オルトロス、LV33魔神マハカーラ
2	1	LV45邪神バズス、LV35魔兽オルトロス、LV35堕天使オロバス
3	1	LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2
4	1	LV35堕天使オロバス、LV37邪鬼レギオン×2
5	1	LV34妖兽モスマン、LV32邪龙ヤム×2
6	2	LV34妖兽モスマン×3
7	1	LV34妖兽モスマン×2、LV32邪龙ヤム

攻略 本关以电系和冰系主攻，虽说打倒カイドー就能获胜，但打倒バズス能解禁其合体。



14：00～15：00

到品川选择“アズマ”获得直哉留下的资料，这些资料或许提示着服务器的所在，由于写成了暗号的形式，完全解开需要花费一定时间。

前往赤坂选择“イヅナと伏见”，我们正打算找到特殊部队所属的饭纲上尉询问情况，后方又有恶魔追到。



战斗 赤坂：イヅナと伏见

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

イヅナ出现后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	伏见与イヅナ死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV35堕天使オロバス、LV32灵鸟ウィゾフニル×2
2	1	LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2
3	1	LV35堕天使オロバス×2、LV33妖精ローレライ
4	1	LV34妖兽モスマン、LV33妖精ローレライ、LV32邪龙ヤム
5	1	LV34妖兽モスマン、LV33妖精ローレライ×2
6（增援）	1	LV34灵鸟パイブ・カハ

攻略 第二回合时候イヅナ和伏见出现在地图右边，同时敌方出现增援，一只灵鸟パイブ・カハ对NPC构不成威胁，可以不用理会。打倒一个敌人后，地图下方会出现COMP发生点，恶魔会持续出现，快速清场即可。这关依然要带上冰系和电系仲魔，幻魔クー・フーリン也可尽快投入生产。

协助饭纲和伏见打倒恶魔后，作为交易，他们答应用情报换取我们的协助。从他们口中得知，封锁东京的原因是人类召唤出恶魔，趁着开发召唤装置COMP的翔门会会员集中之际而将这里封锁。得知恶魔存在的政府非常恐慌，为了不让恶魔影响全国乃至全世界才这么做。之所以没有没收所有COMP，是因为部分恶魔化作人的外貌，在无法分辨人形恶魔和人类的前提下，解除封锁是极度危险的行为。另外，封锁的另一层意义是日本政府打算掩饰恶魔的存在，在事情圆满解决前，不能放任何一个人出去。假如特殊部队的作战计划失败，政府在两天后就会命令自卫队抹杀封锁圈内的所有人。至于使用的兵器她没有明说，可以确认并非核弹或中子弹，但我知道该兵器就是上次在秋叶原听到的“超电磁结界”。

14：30～16：30

到涩谷选择“ユズ”，之后到六本木选择“アマネ”，大天使梅塔特隆座下的雷米尔借助天音的身体告诉我们，天使们的职责是禁止恶魔踏上天堂，天音背离翔门会的原初教义而站在了天使阵营。人类无视神的警告自行堕落，恶魔成灾完全是人类自作自受。假如不能清洗自己的罪孽，人类会就此走上灭亡之路，这是神的试练。神有能力拯救人类，但神不希望人类永远只是没有自主性的附庸生物，所以他只是慈悲地注视着人类的试练，希望人类能自行了结一切。摆在人类面前的路有两条，一是跟随恶魔堕落，走上永远的破灭之路；二是领会神的苦心，走上永远的救济之路。雷米尔鼓励得到ベル・デル力量的我在明日打败ベル・イアル，假如这次失败了，人类就会丧失对世界的自主权，而由神和天使接管世界，人类历史也会就此拉上幕布，完成最后的审判。解除封锁的办法只有一个，就是人类亲手解决自己播下的恶种。

但这位天使坚持不肯告诉我服务器的位置，因为“没有力量的人寻找服务器的结果就是陷世界于危险之境”。



15：00～17：30

如果之前让ミドリ离开队伍，便会出现以下战斗，ミドリ仍在队伍中的玩家可跳过本场战斗的说明。



战斗　水道桥：カイドーとミドリ

胜利条件	击破カイドー和ミドリ
败北条件	ケイスケ死亡/我方全灭
出击条件	ケイスケ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV37カイドー、LV37邪鬼レギオン、LV34魔神マハカーラ
2	1	LV45邪神バズス、LV35魔兽オルトロス、LV35堕天使オロバス
3	1	LV36ミドリ、LV34天使ライラ×2
4	1	LV55邪鬼ジャアクフロスト
5	1	LV37邪鬼レギオン×3
6	2	LV34妖兽モスマン、LV32邪龙ヤム×2
7	1	LV35堕天使オロバス×3

攻略 除了邪神バズス和邪鬼ジャアクフロスト外，其他的敌人都很好对付。不过本关敌人的弱点较为分散，擅长各种属性的仲魔都要带上若干。ジャアクフロスト没有弱点，且反射火、冰属性，自身的マハブフ和ブフダイン魔法相当具有威胁性，不要忘记装备“耐冰结”或“冰结无效”。本战中打倒バズス后该仲魔的合体也会解禁。



15：30～17：30

前往涩谷的宫下公园，能够看到自己剩余寿命的恶魔召唤者趋近疯狂，双目尽赤地对民众发动了袭击。

战斗　涩谷：宫下公园

胜利条件	击破所有恶魔、击破恶魔召唤使并取得COMP
败北条件	我方全灭

击破恶魔召唤者后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	平民死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV38外道恶魔使い、LV39邪龙ビュートーン、LV35魔兽オルトロス
[illegible]	1	LV34妖兽モスマン×2、LV32邪龙ヤム
[illegible]	1	LV35堕天使オロバス、LV35魔兽オルトロス、LV33妖精ローレライ
[illegible]	1	LV35堕天使オロバス、LV32幻魔ハヌマーン×2
[illegible]	1	LV37邪鬼レギオン×2、LV35魔兽オルトロス
[illegible]	1	LV37邪鬼レギオン×3
[illegible]援)	1	LV35堕天使オロバス、LV35魔兽オルトロス×2
[illegible]援)	1	LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2

攻略 可习得的技能有"S魔道结界・阴"、"电击激化"、"冰结激化"、"ザンダイン"技能。恶魔召唤者不难对付，不过为了保证平民的安全，建议先以妖兽小队前去吸引其注意。敌方的恶魔中的幻魔小队会直接跳跃到上一层攻击平民，可以用"妖兽+幻魔"的组合追击，己方没有强力幻魔时也可让女神小队去回复平民的HP。将恶魔召唤者消灭一次后敌方增援出现在右下方，依然以"妖兽+幻魔"去追击可很快解决战斗。



16：00～18：00

前往品川的翔门会施设，一个脱会的前翔门会教徒说他察觉到翔门会信奉的"主上"实际是恶魔，他愿意提供情报给我，帮助我们阻止翔门会实现野心。这个教徒告诉我们，恶魔召唤程序完全由直哉一人经手。古代恶魔召唤需要进行复杂的仪式，但COMP的作用是把这些必要的仪式自动化，即便没有什么魔法知识的普通人也能凭借此召唤出恶魔，由于技术限制，COMP召唤出来的恶魔并不能体现出召唤者的愿望。另外，COMP量产后，服务器就突然消失了，天音似乎知道它的位置。天音曾带着一个以音乐召唤恶魔的女人参与COMP的开发工作，这个女人现在下落不明。最后，这个前教徒告诉我们，找到天音或直哉可了解到更多情报。

之后前往赤坂寻找イヅナ，她告诉我们，翔门会所信奉的"主上"便是ベル・ベリト。教祖一心要借助ベリト的力量跨越神的试练，随着信徒的增加，ベリト的力量日渐增强。然而，正是教祖这一行为以及恶魔召唤程序的开发引发了这次的东京封锁，这个封锁行动才是真正的神之试练。人类以自己的手招致神明的审判，政府与天使约定，如果7天内不能完满地解决恶魔问题，神就会剥夺人类的自由。

17：30～18：30

前往永田町选择"ナオヤ"，我们见到了失踪许久的直哉，他向我们诉说了召唤恶魔的原理。驱策人类肉体行动的是灵魂，灵魂产生自"相"（伊迪亚）——那绝对的客观之物。组成人类的各种相互摇曳碰撞产生的能量被称作"思想"。欢喜、愤怒、悲哀、恐怖……所有的情绪都是灵魂所产生的能量，也是力的流动。这种能量只要足够强大和持久，就能够将恶魔从异次元的世界召唤到我们的世界并形成实体。所有的恶魔召唤仪式都是将思想能量传送到魔界的过程，但COMP虽然能自动完成仪式，却无法提供必要能量，这时就要利用别人的负面情感。而负面情感最直接的来源，就是以自闭孤独的人为主体的架空世界——网络。直哉残酷地告诉我们，活下去的方法只有靠自己，并要见识见识打倒了ベル・デル的我究竟有多少实力。



战斗 永田町：ナオヤ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV37邪鬼レギオン、LV28邪鬼レギオン×2
2	1	LV37邪鬼レギオン、LV34灵鸟パイプ・カハ×2
3	1	LV35堕天使オロバス、LV35魔兽オルトロス×2
4	1	LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2
5	1	LV28邪鬼ロア、LV32幻魔ハヌマーン、LV34妖兽モスマン
6	2	LV34灵鸟パイプ・カハ、LV32邪龙ヤム×2

攻略 敌方共有7个小队，我方在3回合内消灭6个小队以上时，直哉会在战斗后回答主人公的提问。确保快速解决的办法是以"妖兽+强力仲魔"（如魔王ヘカーテ、幻魔クー・フーリン、魔神オーディン、邪神パズス等）快速赶到远处仲魔的跟前，保证在一个对攻回合内消灭一个小队。如果仲魔不够强，也可以放弃妖兽，使用"强力仲魔+邪神/邪龙"的远程组合弥补移动力的缺陷。

战后，直哉告诉我们他的目的是要让我在ベル之王的争夺战中胜出，另外，恶魔召唤程序除了他以外还有一个关键人物，那就是能够演奏出召唤旋律的彩，翔门会的东间知道彩的下落。

之后到秋叶原与笃郎对话，他解析出一些有字母、数字和汉字组成的留言，并有"音乐是最早的共同语言"的句子。



19：00～22：00

到涩谷选择"アツロウとユズ"结束一天。

6TH DAY

決断の刻

今日的预言短信抵达：18时左右，千代田区日比谷公园的野外音乐堂发生火灾，牺牲者的名字正是我、笃郎和柚子。

9：00～11：30

到永田町的污染地域，自卫队员对恶魔召唤者展开屠杀。

永田町：污染地域

战斗

胜利条件	击破所有自卫队员
败北条件	自卫队员逃走／我方全灭

指挥官丢下COMP后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有自卫队员和恶魔
败北条件	自卫队员逃走／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV41恶魔使い指挥官、LV41斗鬼ベルセルク×2
2	1	LV39恶魔使い自卫队员、LV40神兽アイラーヴィタ、LV39邪龙ピュートーン
3	1	LV39恶魔使い自卫队员、LV40神兽アイラーヴィタ×2
4	1	LV39恶魔使い自卫队员、LV39邪龙ピュートーン×2
5（增援）	不定	LV37邪鬼レギオン、LV40邪神アバドン×2

攻略 稍微不小心就会让自卫队员逃走，建议我方两队携带妖兽，两队携带神兽，先以妖兽队快速接近对方攻击一次，接着神兽队使用“瞬转の舞”与贴近敌人的妖兽队交换位置，以便在原地连续攻击两次。注意脱逃地点位于左侧和下方，攻击时要以小队卡住对方的去路。指挥官丢下的COMP会在原地不断地冒出增援，走到COMP上使用“拾う”指令可让该增援点消失。

尽管昨天从直哉、饭纲和雷米尔那里得到了无数情报，可现在仍有一点困惑不解——封锁圈内究竟是谁在大量散布COMP？我们惟一知道拥有COMP技术的翔门会对COMP采取严格管制的态度，那么究竟是谁，而他又是出于什么目的？

9：00～11：30

前往表参道选择“ジン”，他说COMP是直哉交给他的。得知彩的曲子召唤出恶魔时咏司很吃惊，由于录有曲子的音序器现在春泽芳野的手中，假如能找到春泽得到曲子，或许就有制御恶魔的办法。

到芝公园选择“アマネ”，天使雷米尔再次向我传达了神的教诲，他希望继承了ベル・デル力量的我能率领人类洗清罪孽，跨越神之试练并最终臣服于神，然后神就会允许人类的自主权，同时缔造出一个无恶的地上乐园。



接着来到品川选择“イヅナ”，饭纲战胜了翔门会的信徒后询问起半年前的浅草事件，信徒说那是翔门会为了打倒持国天，因为打倒镇守东方的持国天后，恶魔召唤会变得更加容易。半年前还没有COMP，全凭天音的力量才打倒了这个恶魔。

9：30～11：30

如果在3TH DAY时发生了翠和雪人的事件，那么当前这个时间段就会在新宿看到名为“？？？”的战斗，该战斗关系到ジャアクフロスト的加入，请务必完成。

新宿：？？？

战斗

选择“悪魔を追い拂う”时

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	恶魔逃亡／平民死亡／我方全灭

选择“悪魔を助ける”时

胜利条件	击破所有人类
败北条件	恶魔小队死亡／我方全灭
出击条件	ミドリ必须出击

敌方配置

人类势力

队伍编号	数量	单位
1	1	LV39恶魔使い警察官、LV40邪神アバドン×2
2	1	LV38恶魔使い、LV39邪龙ピュートーン×2
3	1	LV38恶魔使い、LV35魔兽オルトロス×2
4	1	LV42恶魔使い警察官、LV40邪神アバドン×2

恶魔势力

队伍编号	数量	单位
5	1	Lv47邪鬼ジャアクフロスト
6	1	LV2妖精ピクシー×3
7	1	LV7灵鸟モー・ショボー×3
8	1	LV14妖精ジャックフロスト×3

攻略 为了让邪恶雪人能在第七天成为同伴，这里请选择“悪魔を助ける”。本关的恶魔小队共有4个，除了ジャアクフロスト外其他3队都没有什么危险，可以不用理会。小队仅有一名成员的ジャアクフロスト很脆弱，被连续攻击两次就会死亡，要以女神为其恢复HP。对方一名警察拥有“S绝一门・物理”技能，另一名物理无效，需要注意。邪神アバドン只有物理是弱点，其他5种属性均有耐性，但S绝一门・物理会导致战斗中的第一轮物理攻击无效，所以还是以魔法击破。

12：00～12：30

前往六本木选择“ジンとアズマ”，咏司向东间询问彩的去向，东间不予理睬的同时反而要求咏司加入翔门会，两人言语不和就动上了手。

战斗 六本木：ジンとアズマ

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 ジン死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV44アズマ、LV44堕天使デカラビア、LV40邪神アバドン
2	1	LV40信者、LV40神兽アイラーヴァタ×2
3	1	LV39信者、LV45妖精ヴィヴィアン×2
4	2	LV38信者、LV40神兽アイラーヴァタ×2
5	1	LV38信者、LV39邪龙ピュートーン、LV37邪鬼レギオン
6	1	LV38信者、LV39邪龙ピュートーン、LV44堕天使デカラビア

攻略 有用的技能非常多，因为ジン很强，不用担心他被敌人打死。开始可以让配有幻魔クーフーリン的小队直接去和ジン抢敌人，以免携带了技能的敌人被其杀死。后期与アズマ作战时务必要在其附近配备两个以上的小队，待机一次积蓄行动力，以一举消灭他。本战胜利后可以在邪教中合体鬼神タケミカヅチ。

战胜东间后咏司的剩余寿命又增加一天。咏司再次询问起彩的下落，东间说彩在魔界实体化的那一天就已经消失了，没有人能知道如何才能跟她见面。

12：00～16：00

前往水道桥选择“东京ドーム”，两拨恶魔召唤者互相残杀。

战斗 水道桥：东京ドーム

胜利条件 击破所有恶魔召唤者

败北条件 我方全灭

敌方配置

极道组

队伍编号	数量	单位
1	1	LV45外道恶魔使い、LV45妖精ヴィヴィアン、LV44堕天使デカラビア
2	1	LV43外道恶魔使い、LV40神兽アイラーヴィタ、LV41斗鬼ベルセルク
3	1	LV43外道恶魔使い、LV41斗鬼ベルセルク×2
4	1	LV41外道恶魔使い、LV40神兽アイラーヴィタ×2

白领组

队伍编号	数量	单位
5	1	LV39恶魔使い、LV39邪龙ピュートーン×2
6	1	LV39恶魔使い、LV37邪鬼レギオン×2
7	1	LV43恶魔使い、LV41斗鬼ベルセルク×2
8	1	LV43恶魔使い、LV40神兽アイラーヴィタ×2

攻略 本关的可学习技能很多，白领组与极道组之间会互殴，白领组很容易死亡，盗取技能目标请都设在极道组员身上。

12：00～16：00

前往涩谷选择“カイドー”，接着到永田町选择“イヅナ”，饭纲问天音在没有恶魔的帮助下如何打败持国天，天音回答是借助了ベリ・ベリト手下イザ・ベル的力量。ベリト与教祖定下契约时，也让イザ・ベル附身到天音。イザ・ベル在与持国天交战时负伤，至今仍在天音体内修养。饭纲认为天音是极度危险的人物，必须将她杀死。而天音却说即便饭纲有能力杀死自己，政府的目的也无法达到——天音的死亡并不会伤及イザ・ベル，反而会让这个强大的恶魔更快地降临世界。现在的疑问是，既然名字中有ベル字样的都会参与王位争夺战，那イザ・ベル为什么又会是ベル・ベリト的手下呢？

饭纲的剧情完毕后到新宿选择“？？？”，神秘男子告诉我们ベル・ベリト除了イザ・ベル外还有ベル・ゼブブ为其奉事，ベル・ゼブブ拥有匹敌ベル・ベリト的力量，因为某种原因暂居ベリト之下。当ベリト赢得王座后，就会纠集所有恶魔向神和天使发起挑战，人类只不过是这场战争中被牵连到的小角色。三个ベル，我真的能获得胜利吗？

到表参道选择“ジン”，咏司准备向翔门会仔细询问服务器的所在位置，以慰藉死去的彩。之后在品川选择ジンとアマネ。天音体内的雷米尔天使拒绝告诉咏司服务器的位置，并且说即便知道了也无法消灭恶魔。笃郎由直哉留下的资料中找到了恶魔归还程序（恶魔召唤程序的逆运算）存在的证据，那就是歌声。雷米尔向我们承诺，假如我们能证明这种歌声真的存在，那么他会告诉我们服务器的所在。彩的歌声应该在春泽的音序器里有备份，咏司立刻带领我们寻找起她来。

16：30～18：00

到上野选择“ホンダ”，本多打算借助COMP强行突破封锁，从天而降的天使要惩罚这些冒犯神的妄民。另一面，ベリト手下的恶魔也正式向天使宣战，一场大混战打响。

本战较为复杂，根据开始主人公的选择，胜败条件分为如下：

选择“天使に协力する”时

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 天使全灭／恶魔召唤者被杀／我方全灭

选择“恶魔に协力する”时

胜利条件 击破所有天使

败北条件 恶魔召唤者被杀／我方全灭

选择“人间のために两方倒す”以及“两方を倒す”时

胜利条件 击破所有天使和恶魔

败北条件 恶魔召唤者被杀／我方全灭

打倒3队敌人后出现选项，如果选择“オレたちも出よう”后再选“それでも逃げるよ”，那么会进入BAD ENDING。而选择“谁も逃がしちゃダメだ！”或“オレたちも出よう”后再选“やっぱりダメだよね”时，败北条件会加入“平民逃脱或平民被杀”。

敌方配置

天使阵营

队伍编号	数量	单位
1	1	LV46天使パワー、LV45妖精ヴィヴィアン×2
2	2	LV46天使パワー、LV41天使パワー×2
3（增援）	1	LV46天使パワー、LV40神兽アイラーヴィタ×2
4（增援）	1	LV46天使パワー、LV41天使パワー×2
5（增援）	1	LV46天使パワー、LV41天使パワー、LV45妖精ヴィヴィアン

恶魔阵营

队伍编号	数量	单位
1	1	LV44堕天使デカラビア×3
2	1	LV44堕天使デカラビア、LV40堕天使ニスロク×2
3	1	LV44堕天使デカラビア、LV39邪龙ピュートーン×2
4（增援）	1	LV48堕天使デカラビア×3
5（增援）	1	LV44堕天使デカラビア、LV40堕天使ニスロク×2
6（增援）	1	LV48堕天使デカラビア、LV45邪鬼ベルセルク×2

NPC（后期成为敌人）

队伍编号	数量	单位
1	1	LV40ホンダ、LV39鬼女ハリティー×2
2	1	LV39恶魔使い、LV41邪鬼ベルセルク×2

攻略 迄今为止最棘手的一战，特别是选择同时以天使、恶魔两个阵营为敌时，一面应付对方的高攻击输出，另一方面还要防止ホンダ组的两人逃跑。较为简单的办法是放任天使和恶魔交战，我方队员堵住逃亡地点前的缺口，地形可以帮忙不让本多逃跑，因为不能消灭本多，所以前提是堵住缺口的小队要经打。想要硬碰尤其是跟恶魔势力硬碰，就得多做一些准备。恶魔势力均以火系魔法主攻，尤其它们拥有火炎强化和火炎激化，就算我方耐性很高也难以坚持。这时建议让ユズ或ミドリ装备上“物理无效”、“盟主の精神”、“S绝一门・火炎”三种技能，小队以电击魔法主攻。通往逃出口有两个地形缺口，上面的缺口被天使堵住，不用担心，我方另要派一个人堵住下方缺口，仲魔选择耐电击或电击无效的恶魔，小队长装备“S绝一门・电击”，受到本多攻击时防御即可。



接着到青山选择“ナオヤ”，直截指出折磨人类的不光是恶魔，天使也逃脱不了干系。他说当前的最佳选择是让我成为ベル之王，无能的日本政府根本无法抗衡王的力量。成为ベル之王的另一个目的就是永远从神的试练中解脱——即便这次如天使所愿，将来再次发生恶魔动乱时，新的试练又会降临，折磨人类的元凶是那号称“全知全能”的神，以ベル之王的力量消灭神后，神的试练将不复存在，人类方能获得真正的自由。



接着到芝公园选择“アマネ”，雷米尔向我传达了神的旨意——我肩负引导人类走上正途的责任，只要恶魔全部消失，人的生活就能恢复如初。拥有ベル力量的我如果获得最终王座，服从神并向人们宣扬神的教诲，就会成为新的救世主。

柚子对雷米尔的天使身分表示怀疑，因为イザ・ベル也凭依在天音体内。雷米尔说他正是知道イザ・ベル的存在，才潜入天音的身体以自己的力量让天音和负伤的イザ・ベル沉睡，并调查ベリト着的野心。

18：00～18：30

前往东京，如果前面让春泽死亡，本次将只有“？？？”的选项，不会发生ベル・イアル战。春泽生存的情况下会出现“ハルと？？？”的选项，神秘男子告知我们ベル・イアル就在前方。与被长时间囚禁冥府而衰弱的ベル・デル不同，ベル・イアル强大得可怕。他接着向我们说明，纪元前2500年，ベル是支配世界的最高力量，他才是真正的创世之神。然而在纪元前600年，现在的“神”——也就是唯一神将ベル打败并让其堕入魔界。ベル在堕入魔界时化作流星，分为数个个体，也就是现在的ベル级恶魔。多少年过后，ベル恶魔们对神愈发仇恨，他们首先要在彼此之间打倒对方，以取回原初ベル的力量，最终向神报复。

战斗 东京：ハルと？？？

胜利条件 击破ベル・イアル

败北条件 ハル死亡／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	Lv55ベル神ベル・イアル
2	1	Lv49鬼女ランダ、Lv40邪神アバドン、Lv47邪神トウテツ
3	1	Lv44堕天使デカラビア、Lv47邪龙クエレブレ×2
4	1	Lv47邪神アバドン、Lv45妖精ヴィヴィアン×2
5	1	Lv44堕天使デカラビア×1、Lv44堕天使デカラビア×2
6	1	Lv49鬼女ランダ、Lv46龙王セイリュウ×2
7（增援）	1	Lv44堕天使デカラビア、Lv45妖精ヴィヴィアン×2
8（增援）	1	Lv49鬼女ランダ、Lv40神兽アイラーヴィタ×2
9（增援）	1	Lv44堕天使デカラビア×2、Lv39邪龙ピュートーン
10（增援）	1	Lv44堕天使デカラビア、Lv46龙王セイリュウ、Lv45妖精ヴィヴィアン

攻略 本关难度的飙升会让之前没有刻意练级的玩家头大，不做充分的准备很难攻略。本关的难点如下：

1.BOSSベル・イアル的HP高达2850，物理攻击附带"贯通"（即除了"物理反击"外所有物理防御系技能都对其无效），即便没有附加回合也能在一次战斗中行动3次，マハラギダイン对无火焰耐性的仲魔基本一击必杀，且每次战斗完毕后自动回复285HP。

2.当BOSSHP掉到一半以下时会发动全屏地图炮"ソドムの葬火"，之后BOSS每3次行动后就会释放一次"ソドムの葬火"，以ハル的HP挨上3次足以致命。

3.由于地图障碍物多，BOSS的行动路线基本上是一条直线，我方无法对其进行3人以上的夹击。

鉴于以上问题，没有练级的玩家一定要做好事前准备工作：在此战前凹出先制技能"S绝一门・火炎"的角色技能给主人公装备，并拥有两只附带"冰の乱舞"的魔法系仲魔（最好是一只女神族仲魔+魔王ヘカーテ）；假如没有"S绝一门・火炎"，"火炎无效"也可代替，但相应变化的是两只魔法系仲魔另要附加"火炎无效"技能。有"S绝一门・火炎"的情况下，再为主人公装备"盟主の精神"、"物理反射"、"冰结激化"、"冰の乱舞"、"吸魔"，战前没有物理反射也不要紧，但一定要记得从本关的鬼女身上现学现用，该技能是锁定胜局的关键。将其标记为小队1，讨伐BOSS的使命就交给他们了。

给魔力数值较高的角色装备ジオダイン以及"电击强化"或"电击激化"，携带拥有电击魔法和冲击的仲魔，标记为小队2，负责解决堕天使デカラビア以及随后拥有回复HP技能的敌方妖精ヴィヴィアン。

其余两个小队主要负责回复ハル的HP，回复小队1的HP，并及时苏生死去的角色和恶魔，为确保效率，建议回复ハル的小队使用"女神+幻魔/灵鸟"的组队方式，而援护主人公的小队可以采用"邪龙/邪神+女神"的组队方式，可额外向BOSS输出远程攻击。

战斗开始后，让小队2向左上方走，以电击击破所有堕天使率领的小队，消灭杂兵后停留在西南位置以应付之后的增援。

小队1从右边前进，以之前所说的技能配置，该小队对于BOSS来说是无敌的，因为有"盟主の精神"和"物理反射"外加限制住了BOSS的火魔法，它无论如何都打不死任一队员。不过依然要以回复小队跟着主人公，以应付之后的"ソドムの葬火"。



打败ベル・イアル，我们的寿命再度增加了一天，也从现在开始接受即将到来的最终试练。



19：00～22：00

到涩谷选择"アツロウとユズ"结束今天的任务，之后会根据玩家的剧情完成度出现1～5个后续分支，进行哪个分支由玩家选择的对话对象决定。



ユズ线：突破封锁

完成度最低的路线，难度低。该路线能解禁魔王ロキ、天使レミエル（通关后）的合体。

ナオヤ、カイドー线：成为魔王

该路线能解禁邪神パズス、鬼神ビシャモンテン、鬼神ゾウチョウテン、鬼神コウモクテン、天使レミエル、魔神アスラおう（通关后），非常丰厚，但难度很高，最终要进行ベル神七连战。

アツロウ线：掌控所有恶魔

难度适中，不过只能开放鬼神ビシャモンテン、鬼神ゾウチョウテン、鬼神コウモクテン三种恶魔的合体，不推荐一周目进行。

ジン线：消灭所有恶魔

同伴最多的路线，难度与アツロウ线相当，同样因为解禁恶魔太少，不推荐一周目进行。

アマネ线：成为救世主

能解禁鬼神ビシャモンテン、鬼神ゾウチョウテン、鬼神コウモクテン、魔王ロキ、天使メタトロン（通关后），难度很高，最终战同样也是ベル神七连战。

这五个分支的具体攻略法，我们将在以后的研究中心里详细说明。

玩后感

作为《女神》家族的新丁，本作的上手度高得叫人意外，看来Atlus在制作时也确实针对掌机仔细考虑过。绵密的剧情和高速的战斗节奏能让玩家毫无粘滞感地通关，部分抱怨主线太简单的玩家也可在分支结局中再次体验到系列一贯的高难度，只可惜该系列始终还是无法大众得起来啊……

TALES OF THE WORLD

RADIANT MYTHOLOGY 2

继前作发售两年多后，NBGI毫无悬念地将续作《世界传说 光明神话2》也献给了PSP玩家。相比前作，本作加入的历代《传说》角色要丰富得多，对于系列FANS的杀伤力明显要大于前作。海量的任务、数量众多的可使用角色，以及丰富的可研究要素，本作成为了PSP上又一款耗时佳作。下面就请各位读者跟随我们的攻略，与多位来自于《传说》世界的人气角色一起展开全新的冒险吧。



世界传说 光明神话2			
テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2			
PSP	NBGI	RPG	2009年1月29日 日版
	1人	5200日元	无对应周边



文 雷伊 美编 澄香

系统介绍

基本操作



按键	通常	战斗
方向键／滑杆	角色的移动	跑动／跳跃／选择
○	对话／调查	普通攻击
×	取消	术技的使用
△	打开主菜单	打开战斗菜单
□	切换迷宫地图	防御／术咏唱中断
L	—	切换术技槽
R	—	攻击目标的切换
START	退出迷宫／船内快速移动	暂停（调出战斗菜单时按为切换操作角色）
SELECT	观看小对话	操作模式变更

职业

和前作一样，本作中玩家可以自创一个角色，并自己设定其职业。创建角色时只能从7个初始职业中进行选择，而上级职业则必须使某些职业的等级达到一定要求才可以选择。在机关室中与恰特（チャット）对话可以替自创角色转职，初始职业之间转职没有条件限制，而上级职业除了要达成条件外，还必须支付一定数目的GP值才可以转，不过只要转过一次后，以后再转该职业就无需再支付GP。初期建议选择战士、剑士等初级者向职业，不仅使用起来门槛低，而且可以较快地转职为上级职业。

转职条件一览

职业	转职条件	需要GP
战士	初期	0
剑士	初期	0
格斗家	初期	0
狩人	初期	0
盗贼	初期	0
魔术师	初期	0
僧侣	初期	0
魔法剑士	战士・剑士・魔术师LV30	500
忍者	剑士・格斗家・狩人LV30	500
主教（ビショップ）	僧侣・魔术师LV30	500
双剑士	剑士LV15	200
大剑士	战士LV15	200
拳法家（モンク）	格斗家・僧侣LV15	200
海贼	盗贼・狩人LV15	200
圣骑士	僧侣・战士・大剑士LV30	500

网络下载&记录继承

和前作一样，本作中玩家同样可以将佣兵上传到专门的网络，或者从网络上下载特殊道具和佣兵。不过注意，本作不能像前作那样通过PC来下载再保存到记忆棒中，只能通过PSP的上网功能用PSP主机来下载，因此推荐准备一块神卡或无线路由器。

在标题画面的Extra选项中，选择“ネットワーク接续”便可以连接到网络，事先当然应该令PSP的网络开关打开。首次接入网络应当选择“初回接续”，这样就会陆续生成一个认证档案、佣兵档案，并建立一个新的文件夹。其间会要求玩家选择进度存档，一般都是选择最近的存档。连接到网络进入专门的网页后即可下载特殊道具以及佣兵了，下载下来后的物品和佣兵不会立即反应在游戏中，而是需要玩家选择“インポート”（导入）先将下载来的数据反应到本作的存档中去，然后才可以真正使用。

选择“インポート”还可以与前作的存档联动，这样就可以获得一把两手剑、一个称号以及特殊斗技场任务。下载和联动后获得的物品都需要前往食堂的帕尼尔（パニール）处才能领取。



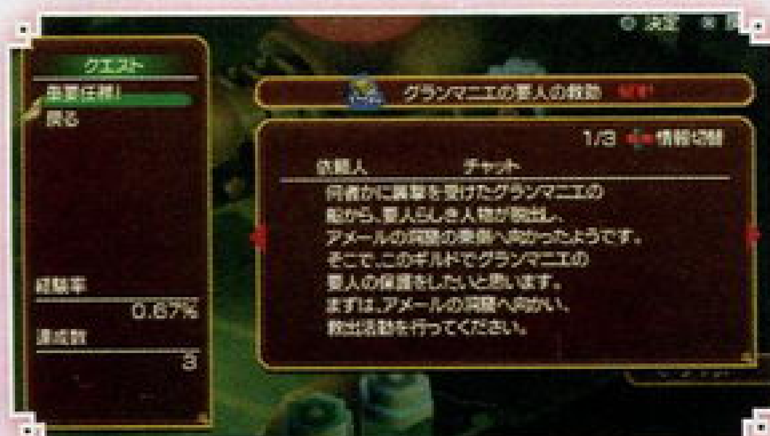
船上的设施

来自《永恒传说》的班鲁迪亚号是本作中玩家的根据地，船上有着各种设施。其中最常光顾的包括机关室、商店（ショップ）以及食堂。在机关室中与恰特对话可以接/取消任务、编成战斗队伍、查看《传说》角色对玩家的评价，以及转职。商店中设置有三台机器，一台贩卖武器防具，一台贩卖道具，还有一台则是利用赚取的GP值来换取物品。食堂中与帕尼尔对话可以将多余的装备交给她保管，通过网络下载的物品也要在她这里才能领取。



在船上时按下START键可以在各层的主要场所之间进行瞬间移动，非常方便，而选择“ワールドマップ”则可以直接来到世界地图。在世界地图上也可以通过按START键快速移动到各个迷宫或回到船上，回到船上时角色的HP和TP会全部回复满。在迷宫中按START键可以瞬间退出迷宫，给冒险过程带来了意想不到的便捷。

任务制



和前作一样，本作依然是以任务制来推进游戏的。只要与机关室的恰特对话便可以接收任务，在接下任务的状态下与恰特对话便可选择是否取消任务。注意取消任务会令同伴对玩家的评价下降，但第一次取消任务会取得一个称号。

任务主要包括推进剧情发展的剧情任务（任务名前会有一个“STORY”的图标），以及完成方式多种多样的支线任务。任务的难度用五角星来度量，星数越多的任务难度越高。完成任务可以获得包括道具、金钱、GP、名声等在内的各种奖励。名声提高可以触发各种事件，也会提高同伴对玩家的评价。“经验率”代表的是任务的总完成比率，就算完成过的支线任务也可以反复接取，但第二次以后就不会再累计到经验率中。

每完成一个剧情任务，公会中就会追加一批新的支线任务。支线任务的出现是随机的，退到世界地图后再次来到机关室任务就会刷新，玩家由此可以选择自己想要完成的任务。除了在机关室接取任务外，有时与船上的各个角色对话还可以直接从他们那里接取特殊的个人委托任务，满足要求的话与他们交谈会有特殊对话（有头像对话窗口），然后退到世界地图后再回船上找他们就会发现他们的头上多了个感叹号，这样就可以从他们那里接任务了。

有很多支线任务需要玩家到迷宫中将特定种类的敌人打倒一定头数，或者在迷宫中采集一定数量的物品。本作迷宫中的敌人和采集点就算打倒和采集掉，只要过上几秒它们就会在地图原处重新出现，这样就大大方便了玩家刷敌人和物品。

称号

本作中满足特定条件同样可以获得各种称号，不过只有玩家的自创角色才能够使用它们。在菜单中选择“ステータス”项目后按△即可为自创角色更改称号，有些称号具有特殊效果。

称号	获得条件	特殊效果
记忆丧失	剧情中自动获得	—
海贼见习い	剧情中自动获得	—
アドリビトム	剧情中自动获得	—
光をまとうもの	剧情中自动获得	—
修理工	完成ガイ的个人委托“バンエルティア号の修理”	—
グラニデの救世主	通关后	—
テレジアの救世主	继承前作记录	战斗结束时TP回复量＋3%
輝ける光器	完成クラトス的个人委托“レディアントへの扉”	—
格斗王	打倒斗技场中的コングマン	—
决斗立会人	完成アッシュ的个人委托“アッシュとルークの对决の立会い”	—
ボランティア	完成ウッドロウ的个人委托“灾害地へ救援物资を送れ”	—
アシスタント	完成两个ファラ的个人委托	—
斗神	完成打倒バルバトス的支线任务	—
ビバ テイルズ オブ	完成GV	—
大富豪	所持金钱100万G以上	—
バトルマスター	完成所有的斗技场任务（佣兵、需继承前作记录的除外）	通常攻击时OL槽增加
ギルドマスター	公会任务经验率100%（GV除外）	获得经验值增加
役立たずな子分	第一次取消任务	移动中怪物的出现几率提升
モンスター博士	怪物图鉴100%	移动中较难被敌人追上
药草博士	完成采取系的连续支线任务	采取到物品的几率上升
矿物博士	完成采掘系的连续支线任务	采掘到物品的几率上升
グランドシェフ	完成料理系的连续支线任务	料理成功率上升
ブラックスミス	完成锻冶系的连续支线任务	锻冶成功率上升
服饰デザイナー	完成服饰系的连续支线任务	服饰生产成功率上升
クラフトマスター	完成道具生成系连续支线任务	道具生成成功率上升
斗士	收集齐战士的光明装备	受到伤害时OL槽上升量增加
骑士	收集齐剑士的光明装备	受到的物理伤害降低
魔法骑士	收集齐魔法剑士的光明装备	移动中回复TP

小霸王	收集齐格斗家的光明装备	移动中回复HP
名射手	收集齐狩人的光明装备	会心一击率上升
义贼	收集齐盗贼的光明装备	偷取物品成功率上升
头领	收集齐忍者的光明装备	移动中一定几率回复异常状态
魔导师	收集齐魔术师的光明装备	术的攻击伤害提升
司祭	收集齐僧侣的光明装备	受到的术伤害降低
教皇	收集齐主教的光明装备	术的咏唱速度加快
二天剑士	收集齐双剑士的光明装备	普通攻击时TP回复量增加
处刑执行人	收集齐大剑士的光明装备	物理攻击伤害上升
大范士	收集拳法家的光明装备	移动中LO槽上升
ヴァイキング	收集齐海贼的光明装备	宝箱中道具出现几率上升
剑圣	收集齐圣骑士的光明装备	战斗中消费TP减少

生产

前作的生产系统在本作中同样存在，玩家可以利用各种素材来自己制造物品或强化装备。打开菜单选择“生产”选项便可分类进行生产，生产项目和前作一样，分为料理、锻冶、服饰和道具4种。各生产项目均有各自的熟练度，执行各种具体的生产都有熟练度要求，熟练度在要求以下的话生产成功率就会大大降低。但是就算生产失败，也会累计项目的熟练度，只要有足够的素材，屡败屡战最终总能成功生产出物品。游戏过程中满足特定条件就可以取得各种配方（レシピ），使可以生产的种类变得更加丰富。

生产项目

料理	用食材加工成新的食材，或者用食材制作料理
锻冶	用矿石等加工成强化武器用的素材，或利用素材强化武器和防具
服饰	用原石加工成宝石，或用宝石来强化衣服、帽子和鞋子
道具	制作回复道具、钥匙、镰刀、凿子等道具

精灵台石

本作新增的系统。在各个迷宫中玩家可以从宝箱中得到一些石板的碎片，不同的迷宫中出现的精灵碎片类型是不同的，特定迷宫中只能得到对应精灵的石板碎片，比如最初的アメールの洞窟中得到的都是水精灵的碎片。碎片有序号，一般在迷宫中特定区域的宝箱中出现的碎片序号是固定的，相同序号的同种碎片每次只能持有一个，值得一提的是在商店中也可以利用GP值来交换碎片，这样凑齐一套精灵碎片就方便多了。

将某个精灵的碎片全部收集全后，在对应迷宫中调查原本无法开启的绿色宝箱（一般都在深处）就可以进行解谜环节，玩家需要将精灵碎片还原成完整的图案，是一个类似拼图的迷你游戏。水精灵的碎片拼完之后可以开启音乐选择功能，其他迷宫中的碎片还原后则可以得到各种战斗音乐。



战斗系统

本作的战斗系统和前作差别不大，HP槽、TP槽（发动术技时要消耗）和OL槽（OVER LIMITS）的作用也大致和前作相同。战斗中按住R键再通过方向键选择可以切换攻击对象，按△调出战斗菜单后按START键可以切换操作角色。

OL槽通过攻击敌人或者遭到敌人攻击均可积累，当槽蓄满后，按住L键再按R键便可进入OL状态，该状态下攻击威力上升、术咏唱速度加快，遭到敌人攻击也不会出现硬直。在OL状态下同时按L和R键会进入取自于《无瑕传说》的“无限压制”模式（インフィニティジャム），进入该模式后敌人会停止不动，我方按R键可切换角色对敌人进行轮番攻击，OL槽消耗完毕则结束该模式。

在OL状态下角色还可以发动秘奥义，方法



是在奥义或术发动过程中按住○键，秘奥义威力巨大，但发动后OL槽会瞬间消耗完。角色在45级时可以学会秘奥义，这样在战斗中就可以发动了，不过注意，并不是所有角色都能学会秘奥义，来自《重生传说》、《神话传说》等作品中的角色都无法学会秘奥义。

本作的战斗AI比前作有了明显进化，玩家可以在“作战·队列”子菜单中对同伴的作战AI进行设置，设置的内容异常丰富，不过包括使用道具、积极发动秘奥义等在内的绝大部分AI都需要在商店中用GP交换，这样才能设定出更加随心所欲的AI。

和前作相比，本作的术技槽扩充到了3个，玩家可以组合出3种术技搭配，在战斗中按L键即可切换术技槽，令战斗变得更加丰富有趣。

剧情流程攻略

写在前面

1. 本作的剧情是由不断完成任务来推进的，流程过程中给出了触发事件和剧情任务的参考要求任务数，只要按照攻略完成要求数目的任务即可推进剧情。事件和剧情任务的出现还与名声有关，如果碰到就算完成了要求数目任务但还是无法推进剧情的情况，那么建议先退到世界地图后再次前往指定地点触发剧情，如果还不行就再多接几个任务提升当前的名声。

2. 本流程是根据游戏中剧情大纲（即あらすじ，调出菜单后在“ライブラリ”子菜单中可以查看）来进行划分的，而攻略中每个剧情小块前面的序号也与游戏中给出的剧情大纲一致。

1 欢迎来到班鲁迪亚号（ようこそバンエルティア号へ）

一开始玩家要自创一位主人公，创建完毕后才能真正开始游戏。卡侬诺（カノンノ）和帕尼尔（パニール）正在班鲁迪亚号的甲板上收衣服，远处的世界树突然发出了光芒，随即，一个人从天上掉了下来，砸在了甲板上，这就是玩家创建的主人公。主人公失去了记忆，除了自己的名字外什么都不记得，船长恰特（チャット）让其在船上暂住一段时间，不过白吃白喝显然不行，必须帮她的公会干实事。卡侬诺成为同伴，主人公获得称号“海贼见习い”。

来到机关室，这里是接取任务的地方，不过此时还没有任务可接。作为船上的新成员，主人公首先需要前去船上四处与其他船员们打招呼。在会客室1（ゲストルーム1）可以见到来自《无瑕传说》中的鲁卡（ルカ）和伊利亚（イリア），在大厅（ホール）可见到来自《风雨传说》的露比娅（ルビア）和凯乌斯（カイウス），在操舵室可以见到来自《永恒传说》的利德（リッド）、基尔（キール）和珐拉（ファラ）三人，在食堂可以见到帕尼尔，与他们分别对话即可继续剧情。

回机关室和恰特对话，她会将第一个任务交给玩家，选择“モンスター退治のやり方”即可开始第一个任务，目的是前往アメールの洞窟打倒怪物オタオタ，玩家此时可以得到1500G和一些回复道具。一定要听取卡侬诺的建议在开始任务前去商店整理一下武器和防具，因为此时两人身上没

有任何武具。商店的位置在1F通路的右侧，东西都是通过机器来贩售的，调查过武器·防具屋和道具屋后即可离开。按START键可以直接在各层间进行移动，来到2F操舵室调查舵轮选择前往世界地图（ワールドマップ）或直接按START离开船，进入アメールの洞窟即可开始任务，按×可以回到船上。目标怪物位于1层和2层，打败3只即可收工。途中卡依诺会进行一些基本系统的讲解，如果是“《传说》系列”的老玩家也可以不听。轻松搞定3只オタオタ之后会有选项是否回到船上，选择“是”（はい）即可瞬间回到船上，今后的任务也是如此。

回到机关室和恰特对话获得报酬。出现下一个任务“采取のやり方”，目标是和卡依诺两人前去粘菌の巣1层的采取点用“铜の草割镰”采取两个小麦，接下任务即可得到3把镰刀，不用特意去商店买。迷宫地图上黄色的三角形标记就代表采集/采掘点，在蘑菇状的采集点即可采到小麦。回去和恰特对话领取报酬，并得到配方“家庭料理·基础”。之后出现新任务“生产のやり方”，将小麦加工成小麦粉，由于刚才采到的小麦已经交给恰特，所以还需要重新去采集。

完成任务后再次和恰特对话可以得到GP点数



的情报，此时商店中的GP商店也已经开启了，利用赚取的GP就可以购买一些物品。去过GP商店后，卡依诺表示帕尼尔找主人公有事，出门右拐来到食堂即可见到她。与她对话，帕尼尔会告诉玩家她这里可以代管装备，如果手头的装备满了的话可以交给她代管，下载的物品也要在她这里领取。另外她还把配方“矿石精炼·基础レシピ”、“原石研磨·基础レシピ”、“道具作成·基の书”交给了玩家，选择取出装备可以获得“コック帽”。

回到恰特处，卡依诺会指导玩家编成队伍，恰特将“指导书”（ガイドブック）交给了主人公，在菜单中调出后可以方便地查看游戏教程。卡依诺离队，不过选择队伍编成就可以立即将她重新编入队伍，而其他《传说》角色和大众脸也可编入队伍了。

2 救世主？～ 4 格兰玛尼埃的要人

ディセンダー？～グランマニエの要人）

来到大厅发生剧情，卡依诺对主人公很快熟悉了这里的工作感到欣慰，并觉得他可能是救世主（ディセンダー），救世主是在世界和平遭到危机时，由世界树诞生的勇者，刚刚出生的救世主看上去就像失去了记忆一样，而这点也与主人公相符。与大厅的凯乌斯对话发生剧情，在甲板发生剧情，卡依诺正在专心地看着关于世界树和救世主的故事，救世主在拯救了世界后，最后又回到了世界树。

回到机关室发生剧情，公会成员们正在为没有大桩委托可接造成的空闲而郁闷，而基尔则将责任归咎于船上都是些孩子，所以没人信任。回到机关室发生剧情，外面传来了炮声。出去一看发现了几艘正在交战中的船只，其中豪华的大船上挂的是大国格兰玛尼埃（グランマニエ）的国旗，其正遭到几艘小型船的攻击，大船上的要人们开始脱出。脱出的是来自《深渊传说》中的四人，恰特为了替公会扬名，准备救助这几位逃难者，并推测他们逃往的地点是アメールの洞窟。

接下剧情任务“グランマニエの要人の救出”。在アメールの洞窟首层遇到遇难者之一的格兰玛尼埃皇国陆军大佐杰德（ジェイド），他会拜托主人公寻找一名红发男子。来到2层后往东走就会见到凯（ガイ）和受伤的红发男子卢克（ルーク），不过凯以为主人公是刚才那帮人派来的追兵，二话没说就进入了战斗。凯的实力就目前的我方来说还是不低的，建议把我方平均等级提高到10级以上，这样打起来就轻松一些。战斗胜利之后，杰德和缇娅（ティア）赶到，才化解了凯的误解。由于他们的船已经毁坏无法回国，在主人公的邀请下他们来到了班鲁迪亚号。来到船上，杰德拜托恰特送他们回国，可惜班鲁迪亚号只能在近海航行，四人只好暂时留在了公会。来到机关室发生剧情，杰德表示袭击他们的是一个叫做纳迪（ナディ）的恐怖组织，他们是一个过激的信奉玛娜的宗教团体，倡导极力抑制玛娜的消耗。



5 纳迪 （ナディ）

向恰特汇报任务后，公会中会追加一批新的支线任务。任意完成一个任务后来到大厅就会发生剧情，杰德表示可以让公会得到他们皇国的认可，这样以后接的活肯定蜂拥而至。公会获得正式名字“自由”（アドリビトム），主人公获得新称号。再完成一个任务，去大厅就会发生剧情，杰德表示如果班鲁迪亚号真像传说中的那么神奇，那它肯定可以远洋甚至开往内陆。

6 拉尔瓦 （ラルヴァ）

完成一个任务回大厅发生剧情，《深渊传说》中的另一名角色阿妮丝（アニス）也来到了班鲁迪亚号上，她表示有个叫做纳帕裘（ナパージュ）的村子已经开始使用一种叫做拉尔瓦（ラルヴァ）的新能源来取代玛娜。再完成一个任务后来到机关室，杰德派凯和缇娅前往纳帕裘对新能源进行调查，凯和缇娅暂时离开公会。

7 纳帕裘的学者 （ナパージュの学者）

完成两个任务后，凯和缇娅回来了，他们表示在途中碰到了纳帕裘的学者并把他们带了回来。被带回来的四人是《仙乐传说》中的莉菲尔（リフィル）、罗伊德（ロイド）、柯莉特（コレット）和泽洛斯（ゼロス）。莉菲尔表示拉尔瓦并不是由纳帕裘村开发的，而是突然在村子里开始流行开来的，对这种新能源的性质村民们都没有经过仔细分析。杰德让莉菲尔在班鲁迪亚号上对能源进行研究，并提供必要的资金和人员支持。四人加入公会，凯和缇娅回归公会。与罗伊德和柯莉特对话他们会进行自我介绍，离开房间的时候见到莉菲尔和泽洛斯。来到大厅发生剧情，莉菲尔亲眼见到了传说中会说话的纳兹纳兹（ナツナッツ）族大婶帕尼尔，对此深感兴趣。

8 声 （ナディ）

来到甲板发生剧情，卡侬诺说自己终于克服了晕船的毛病，她表示从小时候开始就总会听到有从海中传来的声音在呼唤自己，并觉得这个声音来自她的父母。在机关室发生剧情，阿妮丝对鲁卡等人谈起了自己小小年纪就参军的原因。完成一个任务后回到大厅，帕尼尔表示自己是看着卡侬诺长大的，一直把她当作自己的亲生女儿。离开大厅后再次前往大厅，会看到杰德和莉菲尔的剧情，莉菲尔谈起了和其他研究能源的人合流的事情。



9 杰尼斯·卡恩 （ジャニス・カーン）



再次完成一个任务后来到大厅，《仙乐》中的其他角色吉尼亚斯（ジーニアス）、普蕾赛娅（プレセア）和克拉特斯（クラトス）就会和大家合流。克拉特斯表示经过调查发现，开发拉尔瓦的是一个名叫杰尼斯·卡恩（ジャニス·カーン）的男子，他似乎是个被学会视为异端者并遭到排斥的人。另外克拉特斯还掌握了一个情报，那就是在ペリ一矿山即将进行拉尔瓦的公开实验。不过矿山在内陆，要赶去不一定来得及，而莉菲尔虽然很想去看，但由于自己在船上还有研究所以无法抽身。杰德表示这好办，他让莉菲尔解读船内的古代文字，班鲁迪亚还有很多机能没有被发掘，所以通过解读说不定就能解放。完成一个任务后来到甲板，卡侬诺又会谈起那个声音和自己亲生父母的事情。

10 公开实验调查

（デモンストレーションの检视）

退到世界地图后进入班鲁迪亚号就会发生剧情，船已经改造完毕，这样就可以在陆地上航行了。另外船上也增加了新的设施，展望室在3F、科学部屋和医务室在1F，会客室4·5·6在BF。来到大厅发生剧情，公会中出现新的剧情任务“ラルヴァの公开デモを检视せよ”。接下任务后护送莉菲尔和吉尼亚斯前往ペリー矿山，以后ペリー矿山就可以前去了，此任务中两人强制参战。进入ペリー矿山后，得知这次是利用拉尔瓦进行的爆破实验，各国的知名企业和学者都会出席这次公开实验，拉尔瓦的影响力正在逐渐扩大。来到2楼后一直往左上前进，在观察口发生剧情，外面响起了信号声，实验开始。伴随着剧烈的爆炸，一座山被夷为平地，莉菲尔难以想象拉尔瓦竟有如此巨大的威力，如果有人图谋不轨将其恶用，后果将不堪设想。自动回到班鲁迪亚后任务完成，公会中追加新支线任务。

11 世相





任意完成一个任务后回到大厅，鲁卡买来了报纸，上面表示最近纳迪的活动变得越来越频繁了。他们信奉“玛娜才是世界真正的根本，人类的文明应该倒退，从而与玛娜的恩惠相调和”，正是以此为理念，纳迪一直都在消费玛娜巨大的先进国进行恐怖活动。进入机关室会发生一段剧情，阿妮丝抱怨起了她的父母。再完成一个任务，前往大厅发生剧情，《神话传说》的主角赛内尔（セネル）来到了船上，他是受皇国海军业务委托的民间海军部队，由于听说公会需要海上活动的专家所以被派遣到了这里。来到机关室，赛内尔正式被迎接为“自由”的一员，而库罗艾（クロエ）也由原公会移籍到这里。在1F通路1可以和这两位新成员打招呼。再完成一个任务后进入大厅发生剧情，在报纸上又看见了纳迪的后续报道，似乎大量消费玛娜的国家和导入拉尔瓦的地域都成为了恐怖组织的目标。公会成员们认为，浪费能源固然不是好事，但纳迪所倡导的文明倒退也并不现实。一方面责备玛娜的大量消费，一方面又否定拉尔瓦这样的代替能源，纳迪显然完全陶醉在了自己的世界中。

12 拉尔瓦推进派

（ラルヴァ推进派）

再次完成一个任务后进入大厅，缇娅表示之前的公开实验似乎使拉尔瓦得到了急速普及，调查它们的使用分布后发现，它们多被一些小国使用在原本贫瘠的土地上，目前看来似乎和大国军事转用的研究没什么关系。来到机关室，罗塞特（ロゼット）村的难民来到了船上，他们是来自《幻想传说》中的克雷斯（クレス）、敏特（ミント）、切斯塔（チェスター）、阿琪（アーチェ）和铃（すず）。罗塞特村本来也受到过少量玛娜的恩惠，但是最近拉尔瓦导入村中以后事情就发生了变化，拉尔瓦推进派认为拉尔瓦更能为村子带来繁荣，所以破坏了玛娜储藏设备，一些拥护玛娜的人们遭到了谴责，部分不喜欢争斗的村民不忍推进派的压制，纷纷离开了村子。

再次完成一个任务，铃表示自己要离开船一段时间去对纳迪进行调查，既然罗塞特村已成现在的状态，那么他们可能会将村民视为企图排除玛娜的危险分子，留在村中的村民也不见得安全。

13 铃的秘密侦查

（すずの密侦）

来到大厅发生剧情，帕尼尔说她救了一个受伤的红发青年。再完成一个任务后进入大厅，帕尼尔表示红发青年仍然在昏迷中。完成两个任务后回到机关室，铃侦查回来了。她在调查纳迪的过程中，发现了拉尔瓦的生成场所，也就是发明拉尔瓦的杰尼斯的所在地点，而纳迪似乎准备破坏那里。杰德表示应该立刻阻止纳迪，在杰尼斯说出拉尔瓦到底是什么来历之前不能让他死。

14 往杰尼斯的研究所

（ジャニスの研究所へ）

公会追加新剧情任务“ラルヴァの生成方法を探れ”。杰尼斯的研究所位于アメールの洞窟西侧深处，主人公要和克雷斯、切斯塔一起前去与杰尼斯接触，问出拉尔瓦的制造方法等，至少要获得拉尔瓦的详细资料和情报。来到アメールの洞窟后在1层往西北前进，来到3层后再往西北方向走，切换场景后发生剧情。纳迪的人已经赶到了研究所，但不见杰尼斯的人，他们准备把这里的资料抢走然后烧毁这里。纳迪以为主人公一行是来收集拉尔瓦的，表示已经有大国在准备将其用于军事方面，并且有人在照射了拉尔瓦的强光后身体发生了变异。看到主人公没有退让的意思，纳迪的人召唤出了怪物。敌人是4只ネガティブファング，HP5000以上，弱点是火和光。战斗胜利之后纳迪的人逃走，主人公成功复制了资料，回船将资料交给莉菲尔，让她和杰德进行解析。

15 名叫阿修的男子

（アッシュという男）

完成“ラルヴァの生成方法を探れ”后，公会追加一批新支线任务。完成一个任务后进入大厅，杰德推测杰尼斯可能已经丢下研究所逃到其他地方去了。此时背后传来一个陌生的声音，是帕尼尔救下的红发男子，他听到人们提到杰尼斯这个名字，就拖着虚弱的身体走上前来。众人把男子带回房间，杰德和他私自谈了片刻。事后杰德告诉主人公，男子名叫阿修（アッシュ），他似乎是为了阻止拉尔瓦被害而活动的，他以前在杰尼斯进行的实验中被照到了拉尔瓦，从那以后身体就发生了谜一般的变化，现在甚至连走路都不便，但就算拖着这样的身体，他也还是想向杰尼斯复仇。如果这一切属实，那就代表拉尔瓦对人类确实有害。

16 卡依诺的双亲

（カノンノの両親）

完成一个任务后前往甲板发生剧情，卡依诺又听到了有人呼唤自己，在她小的时候这只有在梦中才能听到，但最近她就算醒着也会听到这来自海里的声音，她认为这个声音来自她的父母。再完成一个任务，前往甲板会继续卡依诺的剧情。她回忆自己的父母似乎是医生，对人非常友善，乐于助人。听帕尼尔说，他们似乎现在还在为那些需要帮助的人们而四处奔走。

17 拉尔瓦生成实验

（ラルヴァ生成への试み）

回大厅的时候，来自《无瑕传说》的斯巴达（スパーダ）来访，成为了公会的一员。再完成一个任务，回大厅时来自《薄暮传说》的尤利（ユーリ）和艾斯特尔（エステル）加入公会。回到机关室发生剧情，为了验证拉尔瓦的危险性和有效性，莉菲尔等人决定根据资料尝试着生成拉尔瓦，她需要前往实验现场的护卫兼助手。因为实验具有危险性，所以地点选在了ペリー矿山。公会中出现新的剧情任务“ラルヴァの生成実験の现场助手”，护送莉菲尔前往实验现场。进入矿山后一路往北走，来到2层后从东侧的出口前进可来到石切り场，记录点后是与BOSSロックワームの战斗，它的弱点是火属性，战斗难度颇高，建议派等级最高的角色去。

18 与杰尼斯的相遇

（ジャニスとの出会い）

战斗胜利后，莉菲尔按照资料的要求启动装置进行实验，原本经过1分钟就能够生成拉尔瓦，但此时却没有任何动静。此时突然从背后传来两个陌生的声音，提议切断世界树的根，令玛娜变少后再进行实验。跑过去一看，发现了拉尔瓦的发明者杰尼斯·卡恩，他正企图切断世界树的根，他表示如果一直这样依赖玛娜，人类将无法获得进步。拉尔瓦可以很方便地生产，但是必须在玛娜少的地方才能生成。说完后两人离去。莉菲尔没有去追，尽管理论不同，但也不能用武力让他屈服，因为这样就和纳迪没有区别了。回到船上向杰德报告，虽然实验没有成功，但我方还是掌握了制造拉尔瓦要去玛娜少的地方这样的情报，莉菲尔准备根据这条线索继续实验，并带走了克拉特斯、吉尼亚斯、罗伊德一起去进行实验，克雷斯表示自己也有事情要办，以上几人暂时离队。

19~20 帕尼尔的秘密

（パニールの隠し事）

退到世界地图后再进入甲板发生剧情，无意中从帕尼尔处看到了卡依诺小时候画的画。完成上一个剧情任务后，公会中又会追加一批支线任务。完成一个任务后回到大厅，敏特表示玛娜是生命之源，玛娜减少的话生命将无法孕育，这是拉尔瓦无法弥补和代替的。来到食堂发生剧情，帕尼尔说卡依诺之所以把自己听到来自海中的声音告诉主人公，是因为她相信其是真正的救世主。卡依诺和帕尼尔的故乡希布斯特（シブースト）已不复存在，那是一个人类和纳兹纳兹族共存的小村，卡依诺的双亲都是很了不起的医生，帕尼尔是他们雇用来照顾幼年的卡依诺的保姆。有一次帕尼尔带着年幼的卡依诺外出时，村子发生了惨剧，由于天然气喷出和地盘下沉，村子瞬间被毁灭，全村的幸存者只有当时不在村中的卡依诺和帕尼尔。也就是说，卡依诺的双亲其实已经去世了，但帕尼尔一直都不忍心将这个事实告诉她。从世界地图进入甲板会再次发生剧情，帕尼尔告诉主人公，卡依诺从小就经常在梦中听到声音，这个声音教给了她说话、剑术和知识，帕尼尔害怕这个声音有一天会带走卡依诺。再完成一个任务回到大厅，帕尼尔会告诉主人公，所谓那个海中的声音是来自卡依诺父母也是她善意的谎言，卡依诺就是因此而憧憬着大海并搭上了班鲁迪亚号。

21 失踪者

（お尋ね人）

前往机关室发生剧情，有个叫肖（ショー・コーロン）的来自他国公会的秃老头拜托“自由”寻找一个叫做哈罗尔德（ハロルド）的人。与恰特对话，得知哈罗尔德总是做些破天荒的事情，所以被他国公会炒鱿鱼了，但是她之前的委托人为了诉讼她又重新找上了公会，为了对被害人负责，肖拜托公会找到哈罗尔德。剧情后珐拉暂时离队。公会中出现剧情任务“ハロルドを探し出せ”。前往カレンズ诸岛寻找哈罗尔德，那里的火山经常活动，以前有个村子曾毁灭过，是个很危险的地方。哈罗尔德以前公会中的同僚娜娜莉（ナナリー），以及来自异世界、希望回到自己世界的凯伊露（カイル）、莉娅拉（リアラ）也希望找到哈罗尔德，娜娜莉和凯伊露强制同行。地图上追加新迷宫レーズン火山。来到火山1层后从西北的出口前进，在2层前进，在中央靠北的岔道可找到哈罗尔德，自动将其带回船上。

22 莉菲尔归来

（リフィルの归还）

肖表示哈罗尔德之前做的药全部都是失败作，她应负责把受害者医治好。可哈罗尔德完全没有反省的意思，表示自己要留在“自由”对拉尔瓦进行研究。最终，倒霉的恰特帮哈罗尔德支付了赔偿金，哈罗尔德以留在船上进行研究的形式来还债。进入机关室，完成了寻找哈罗尔德任务的娜娜莉离队。凯伊露、莉娅拉和哈罗尔德三人加入公会。公会中追加一批新支线任务，完成两个之后进入大厅，莉菲尔回来了，她表示拉尔瓦已成功生成。莉菲尔将拉尔瓦储存在一块红色的石头里带了回来进行研究解析，哈罗尔德也充满兴趣地准备帮忙。前往机关室后发生剧情，珐拉归队。

23 这是真的～24 负之想念

（ホントなんだ～負の想念）

来到甲板发生剧情，卡依诺表示自己3岁时在梦中听到了那个声音，5岁时沿着大海就能听到那个声音，那个声音教会了她很多。虽然听起来有些荒唐，但她表示这一切都是真的。

进入大厅发生剧情，拉尔瓦解析完毕。从结论来说，它是在自然界常见的能源中附属了负之想念的产物，所谓“负之想念”，就是愤怒、憎恨和悲伤。生产拉尔瓦意味着和产生诅咒无异。一直待在这样的东西旁边，精神和肉体都会受到侵蚀。玛娜稀少的土地，容易积留负之想念，所以就容易生成拉尔瓦。如果世界树生产玛娜的能力再这么下降下去，那到处都有可能积留负之想

念和污秽，不仅人，就连大地的活力都会衰退。进入机关室，莉菲尔表示既然知道了拉尔瓦的危险性，那么就应该立刻找到杰尼斯并阻止他。此时克雷斯回来了，他表示杰尼斯似乎正计划着切断世界树的根，赶紧去阻止他吧。

25 保护世界树的根

（世界树の根を守れ）

公会出现新的剧情任务“世界树の根を守れ”，接下任务之后与普蕾赛娅、泽洛斯一同前往粘菌の巢。进入迷宫后在1层入口附近的分岔路往右边走，会发现原本挡路的障碍被杰尼斯烧掉了，继续前进来到3层，从右边的道路前进可以看到记录点，继续前进就可以发现杰尼斯和他的助手。杰尼斯说自己从事拉尔瓦的研究并不是为了恶意伤害世界树，而是希望凭拉尔瓦的普及来帮助那些受玛娜的恩惠较少的地方。不过没说几句话，他们就逃走了。继续前进，切换场景后从左上的出口前进即可来到世界树の根。把拉尔瓦产生原因的真相告诉了杰尼斯后，他也大为震惊，并表示在验证这种理论的正确性之前会停止实验。助手想要上去解除炸毁世界树炸弹的开关，但却阴差阳错地启动了它。伴随着爆炸，黑色的气体从世界树冒出，有个男子从世界树中走了出来，与众人展开了战斗。BOSS的弱点是光属性，其威力非常高，HP也在2万8000以上，有时他的攻击还会使我方中毒，对付他难度还是挺高的。战败的男子体势崩溃，无法再进行攻击，消失在主人公面前。

26 痛苦的报告

（苦い报告）

回去班鲁迪亚号将事情告诉莉菲尔，听到这些，哈罗尔德冲出了房间独自赶往了粘菌の巢，对世界树的喷出物进行分析。公会中追加一批新支线任务。完成两个任务后来到大厅发生剧情，哈罗尔德调查回来了，表示世界树喷出的是“负”。为什么生成玛娜的世界树会喷出负呢？此外，更严重的问题是世界树受伤的根部正在急剧衰弱，回复很困难，玛娜的生产量变得更低，世界树的力量也正在变得越来越弱，如放任不管人们将难以生存。

27 杰尼斯来访

（ジャニス来船）

完成一个任务后进入大厅，杰尼斯·卡恩来到了船上，他对自己伤害了世界树表示歉意。同时，他也带来了关于拉尔瓦的报告，输入到各个村子中的拉尔瓦突然暴走，植物和动物发生了异变，开始危害人类。杰尼斯认为这都是他伤害了世界树根所导致的。哈罗尔德分析这是负感情形成了连锁，拉尔瓦接触到了世界树根喷出的负，形成了更为巨大的危害之力。在交谈的过程中，阿修拿着武器走上前来，准备向杰尼斯复仇，被主人公拦下。在杰德的劝说下，阿修放下了武器，加入了公会。为了谢罪，杰尼斯回到自己在矿山的研究所进行对策的研究，临走时他见到了帕尼尔，似乎对她的样子非常着迷……进入大厅是关于阿修加入公会的对话，进入机关室会发生一段卢克和阿修的剧情。

进科学部屋和杰德对话出现个人委托“グランマニエ国からの指令”，1F通路1和赛内尔对话开始出现其个人委托“セネルとクロエの修行”。

28 精灵与人共存的村子

（精灵と共に生きる村）

完成一个任务（或个人委托，下同）后从世界地图来到甲板发生剧情，娜娜莉受不了原先公会的领导肖，辞职加入了“自由”。与她一起转会的还有来自《宿命传说1》中的斯坦（スタン）、鲁蒂（ルーティ）、利昂（リオン）、菲莉娅（フィリア）和伍德洛（ウッドロウ）。在休息室中和几位新人打招呼，出门后会有和凯伊露的对话，他虽然知道自己的父母在这里，却无法相认，因为这样会改变今后的历史。在食堂和帕尼尔交谈，在会客室1和《无瑕》三人众交谈都有特殊对话。完成两个任务后进入机关室，从加雷特（ガレット）村来的阿妮（アニー）前来委托，拜托公会找出救世主。因为住在加雷特的精灵预知了救世主的出现。莉菲尔对人类与精灵共同居住的村子产生了浓厚的兴趣，建议公会的人直接去问问村里的精灵说不定更好。

29 白夜之森～～30 冰之精灵

（白夜の森へ～冰の精灵）

重要任务“ガレット村の精灵を求めて”出现，接下任务后阿妮、鲁卡加入队伍同行，目的是前去村中与冰精灵赛璐西斯（セルシウス）见面，并寻找救世主的线索。来到世界地图后可以前往ガレット森林区了。

进入迷宫后往左上前进，在下一个场景可以见到同样来自《重生传说》中的玛奥（マオ）和尤金（ユージーン）。村子已经充满了魔物，已无法住人，尤金等人正在帮助村民们避难。玛奥说，赛璐西斯似乎也受到了负之想念的影响，最近有些异样，用冰将维格（ヴェイグ）的女友克莱尔封了起来，维格一人去追赛璐西斯，前往冰の泷了。继续前进进入冰の泷，在记录点后方看到维格，他准备与赛璐西斯对决。帮助维格打败了赛璐西斯后，赛璐西斯恢复了正常，克莱尔也从冰柩中解放了出来。赛璐西斯见到了主人公，认定其就是传说中的救世主，人们均震惊不已。加雷特村的难民们在杰德的帮助下由皇国所接纳，维格、尤金、玛奥、阿妮、赛璐西斯正式加入公会。

31 救世主？

（ディセンダーなの？）

救世主身上会发出只有精灵才能看见的光，赛璐西斯正是凭借这点才判断主人公就是救世主的。赛璐西斯又告诉了众人一些关于世界树不为人知的事情。世界树具有接受负、将其净化并还原成“无”的能力，以此来抵消这个世界上的负之想念，而精灵就是负责将负输送到世界树的使者。由于根部受伤，世界树的能力大幅削弱，负之想念大行其道，魔物横行。但这还不是最可怕的，负之想念的化身“盖迪”（ゲーデ）原本是在世界树内部诞生、消亡、诞生这样进行轮回的，但现在世界树和精灵的力量都遭到了削弱，盖迪有可能会来到人间。

32 缓慢走向破灭

（缓やかな破灭への道）

报告上个主线任务后获得称号“光をまとうもの”，与此同时公会中新增一批支线任务。此时可以去各处转转和新加入的几位成员打招呼。在食堂可以接到帕尼尔的个人委托。完成一个任务后从世界地图进入甲板发生剧情，在普蕾赛娅的提醒下，主人公突然想到盖迪应该就是当时从世界树中走出来的男子。把事情告诉莉菲尔等人，她们感到非常吃惊，同时也对人类产生的愤怒、妒忌等负感情对世界树带来巨大负担而感到自责。

进入会客室3会发生卢克的剧情，这里的设定和原作有些出入，他知道了自己和阿修是双胞胎兄弟的事实。从大地图重新进来会客室3后与卢克对话便可触发其个人委托。在会客室1和卢克对话，从大地图再次来到房间会触发其个人委托。完成一个任务后来到甲板，赛璐西斯表示必须将负和盖迪送回世界树，却苦于没有办法。受伤的世界树已经无法包容负，所以送往的终点应该是世界树的内部，但那里不是人类的世界，而是精灵的世界，因此必须借助到精灵的力量。可此时的赛璐西斯由于受负侵蚀的后遗症，已经无法再回到精灵的世界，无法肩负起传送负的责任。在操舵室和琺拉对话，之后从大地图再次回到操舵室会触发其个人委托。

33 离家的青年

（家出青年）

公会中追加新的剧情任务“失踪した民间人を搜索せよ”。这是一个民间人寻找离家出走的儿子的委托，经常“宅”在家中的18岁青年维克托（ビクター）不知怎么的经常跑到狱门洞去，而且不管多少次把他带回来，他总还是会回去。这次的目的是将其带回来，卡依诺和柯莉特强制同行。

来到世界地图后左上追加新迷宫狱门洞。迷宫的构造不复杂，一直往北前进即可来到三途の川，记录点后方见到维克托，不过他似乎有点异样，身上被黑色的气息所包围，变身为巨大的地狱犬。BOSS战后维克托恢复了正常，他表示不想回去家里，因为家里为他决定好了一切，他自己想做的事情却得不到别人的认可。在柯莉特的劝说下，维克托找到了自己的价值，决定回家做自己爱做的事。报告完任务后，公会中出现一批新的支线任务。B1F通路2与凯乌斯对话，退回世界地图后再次进入可触发其个人委托。

34 扩散的"负"～37 世界树的顾虑

（广がる"负"～世界树の息遣い）

完成一个任务后进入大厅，人类的内战正在不断扩大化，这都是负不断扩散而造成的恶性循环。再完成一个任务后进入机关室，帮助卡依诺将药剂搬到科学部屋时，正好碰到莉菲尔在研究遗迹中发现的石板，莉菲尔无法解读石板上的古代文字，可卡依诺却可以轻易辨认出它们。在B1F通路1和泽洛斯对话，退到世界地图后再来找他即可触发他的个人委托。

完成一个任务后进入大厅，帕尼尔苦于如何对卡依诺说出她父母已经不在的真相。再完成一个任务，前往大厅，斯坦的妹妹莉莉丝（リリス）追着哥哥来到了船上，加入了公会。完成一个任务后进入机关室，菲莉娅知道了粘在石板上的海藻到底是什么，它叫"マグネエラの藻"，细胞内可以产生强烈的磁力。生长这种海藻的地方会成为强力的磁场，一般的船绝对无法到达这片海域。为了进行进一步调查，莉菲尔筹划强化班鲁迪亚，让它可以承受磁场力。来到甲板，卡依诺有点失落，如果按照传说的那样，那么救世主在拯救了世界之后又会回到世界树中，她觉得有些依依不舍。公会中的同伴们都有着未来的梦想，但卡依诺却什么都没有，为了那个声音的正体，她来到了船上，如果声音不是来自她的父母，那么她就丧失了生存的目的。她祈盼着真相揭露的那一天，却又害怕真相是残酷的。进入船内发生剧情，盖迪准备破坏世界树，因为他总是被人类的负之想念而创造、又被归还为无，这样的循环太过悲惨。

38 尼亚塔·莫纳德～40 失意的卡依诺

（ニアタ·モナド～失意のカノンノ）

完成一个任务后来到甲板，船的改造已经完成了，这样就可以前往有强力磁场存在的海域了。卡依诺选择了勇敢克服恐惧，决定亲自和主人公一起，找出声音的真正来源。前往机关室后再前往甲板，船已经来到了那片海域，卡依诺凝望着大海，神情非常焦虑，脸色发青。她情不自禁地念出了"尼亚塔"这个在石板上发现的词，顿时，一座巨大的建筑物仿佛受到她的呼唤一样从海中浮出，包括卡依诺在内的所有人顿时目瞪口呆。

公会中出现新的剧情任务"ニアタ·モナドに潜入せよ"，配合莉菲尔前往建筑内部进行调查，同行的还有卡依诺。世界地图追加新迷宫ニアタ·モナド。迷宫中有很多传送点，注意不要迷路，入口上方的传送点可以一直前进到目标地点，传送到2层中央区后就好办了，一路直行踩传送点即可，此任务没有BOSS战。

迷宫中传来了一个声音，这个声音来自尼亚塔，莉菲尔提议要和他见面，但尼亚塔却表示这座建筑本身就是他。主人公等人现在所在的世界格拉尼迪（グラニデ），是尼亚塔的故乡帕斯卡（パスカ）孩子一般的存在，而卡依诺就是帕斯卡的救世主。那个名叫帕斯卡的世界寿命迎来了终点，已经不存在救世主了，如今的卡依诺准确来说，是持有了帕斯卡救世主的因子的存在。尼亚塔是为了永远守护救世主和帕斯卡，舍弃了肉体、寄宿于机器内的精神集合体，在故乡毁灭之后他也不会消亡，而是在各个世界穿梭并守望着这些世界。尼亚塔表示，世界树并不只是创造玛娜和救世主，还会创造新世界的种子，是一种能够创造世界的超生命体。世界可能被另外的世界创造，并且像人一样拥有"寿命"。在创造了新的世界后，世界的记忆也会传承，帕斯卡的记忆传承到了格拉尼迪。尼亚塔表示，负无法消除，只能依靠世界树的力量来转化，要让世界树吸收负之想念，应该先想办法回复世界树的伤口。一阵强烈的光芒后，尼亚塔将世界树回复的方法转写到了莉菲尔的记忆中。尼亚塔由于能量的匮乏，机能在逐渐衰退，在不能说话之前，他将卡依诺托付给了主人公。对于他来说，卡依诺就是她亲生孩子般的存在。



41 羁绊～42 秋罗斯海底遗迹

（きずな～チュロス海底遺迹）

汇报任务后，公会中追加新的支线任务，对决任务开始出现。完成两个后来到甲板，卡依诺知道原来帕尼尔一直在骗她，伤心地失声痛哭，不过不久她便从伤痛中恢复了过来。莉菲尔将尼亚塔告诉她的回复世界树的三个方法告诉了主人公。第一，在混入针状物质的水晶中，寄宿深海中的满月之光，将其埋入很黑、很深的干涸之街；第二，模仿人类的花种，将其种植于发出三色光芒的地衣，将苗放置在风吟之地；第三，以上两样都完成后，为世界树注入火山的活力。

回复工作先从第一个开始，根据推测，混入针状物质的水晶是"ルチルクォーツ"，深海中的满月之光则是生活在チュロス海底遗迹中的月光虫之光。公会中出现新的剧情任务"海底遗迹の月光"，前往位于海底的遗迹，斯坦和鲁迪为同行者。

来到世界地图后出现新迷宫チュロス海底遗迹。迷宫很大，记得带够回复道具。迷宫本身不复杂，一路前进来到6层。BOSS战后将"ルチルクォーツ"沐浴月光虫之光，令其成为发光的石头，起名"ルチルブライト"。

43 帕尼尔的告白

（パニールの告白）

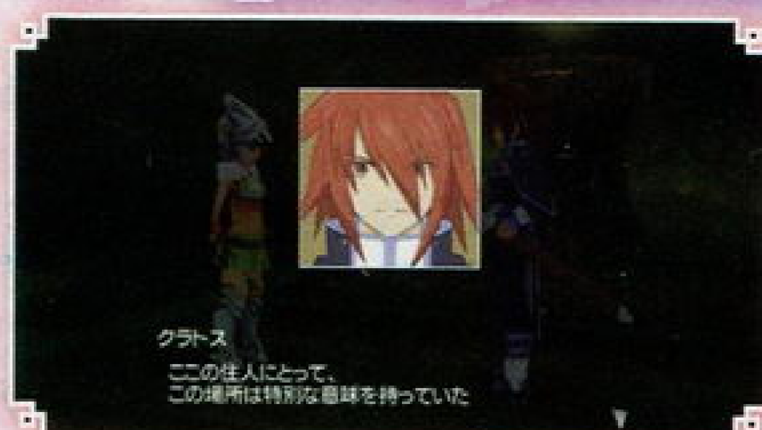
由于尼亚塔机能变弱，卡依诺再也听不到那个熟悉的呼唤自己的声音了，虽然声音不是来自自己的父母，但在不知不觉中她却对这个声音产生了依赖。失去了生活方向的她变得迷惘，但帕尼尔鼓励她越是这样就越要坚强。帕尼尔告诉卡依诺，纳兹纳兹族和人不同，寿命要短得多，她现在18岁，但最多只有5年时间可以活了。帕尼尔想要看着卡依诺长大成人并结婚生子，但在寿命上却不允许她这样。卡依诺听后非常震惊。

在恰特处汇报任务后，公会中追加新的支线任务。完成一个后，前往甲板发生剧情。帕尼尔将一条项链和一条毯子交给了卡依诺，这些都是卡依诺父母生前留给她的。通过这个，帕尼尔想要证明给卡依诺看，其实她的父母非常爱她。面对即将终止的寿命，帕尼尔没有任何恐惧，卡依诺被深深感动，知道了自己一直都被帕尼尔深深地疼爱着，她决定改变自己，变得更加坚强。

此后和1F通路2的尤利对话，可以触发其个人委托。

44 曼塔基地下都市遗迹

（マンダージ地下都市迹）



公会出现新的剧情任务"ルチルブライトの设置"，任务是将"ルチルブライト"放置在"很黑、很深的干涸之街"，经克拉特斯分析，这个地方应该是マンダージ地下都市迹。这次任务克拉特斯会作为强制同伴同行。

来到世界地图后追加新迷宫マンダージ地下都市迹，来到2层的世界树の间后将宝石放置好。那里是对这个都市的居民来说具有特别含义的地方，现代的救世主就是在这里出现，引导人们结束了争夺玛娜的战乱，并于这里消失。这里的居民制作了过去救世主的武具，在战乱结束后担任了保管武具的责任，这些武具被叫做"光明武具"（レディアント）。剧情后自动回到船上。

45 各自的烦恼～46 发出三色光芒的地衣

（それぞれの煩い～三色に光る苔）

汇报任务后出现一批新的支线任务。完成两个后进入大厅发生剧情，阿妮丝的父母给她送来了很多食物，让众人羡慕不已，但阿妮丝却一点都不开心。除了食物，帕尼尔说阿妮丝的父母还有封信要交给她，但阿妮丝没要。

回复世界树进入第二道程序，寻找发三色光芒的地衣。经判断目标为"トライライト・モス"（三色地衣）。此时公会中出现新的剧情任务"トライライト・モスを采取せよ"，前往サンゴの森3层采取トライライト・モス，菲莉娅和伍德洛为强制同行同伴。

在サンゴの森3层发生剧情，菲莉娅帮忙除

掉挡路的珊瑚礁，这样就可以继续前进了。在3层左下可以来到吊桥边，打开开关就可以放下吊桥，打开通往1层的捷径。在3层往右上方向前进可发现记录点，前方即可找到目标地衣，主人公采下后，伍德洛突然发现了奇怪的光景。得了几百年前就本已经根除的绿色斑点病的男子，以及穿着120年前就被皇国吞并已不存在的国家军服的士兵出现在人们面前，接着又逐渐消失，这到底意味着什么呢？

回到船上将地衣交给莉菲尔，但是关于模仿人类的花朵，学者们却怎么也想不起来到底是什么。汇报完任务后，新的支线任务出现。在会客室2中和罗伊德对话后再次进入找他，即可触发他的个人委托。此外，普蕾赛娅的个人委托也已出现。

47 残留思念

完成一个任务后来到甲板，主人公说起了在サンゴの森深处看到的幽灵景象。赛璐西斯说这是残留在世界的强烈思念，与负重叠累积，所以再现了过去的样子。人们的负开始获得身体并独自行走，如果负再加重，那么它们就会变为魔性之物。前往机关室会发生卡侬诺的一小段剧情。

48 老化的先兆～ 49 耻辱之花

（老化の兆し～耻辱の花）

再完成一个任务来到甲板，帕尼尔说她从海鸥处问到了花的线索，虽然不知道它会不会模仿人，但可以确认它会回应人们的说话。帕尼尔正要去向众人报告的时候，却摔在了地上，最近她身体越来越差，飞行越来越困难。

公会中出现新的剧情任务“エコー・フラワーの种を采取せよ”。这种会回音的花长在モスコビ-沙漠1层最深处的通道中，主人公的任务是去将它的种子取回来，鲁卡和伊利亚强制同行。

世界地图上出现新的迷宫コビ-沙漠。地图虽然不小，但没有迷路的危险。在最奥通路场景的右上方即可发现花朵。此时发生剧情，伊利亚开玩笑地说鲁卡经常尿床，结果花儿们跟着一起重复了起来，搞得鲁卡很没面子。花是找到了，但是种子却没有得到，于是主人公带着花朵回到了船上。将花交给学者们，接下来就只有等待花生出种子了，在此之前，回声花会一直反复说着鲁卡尿床的事情……

汇报任务后，公会中又追加一批支线任务。在B1F通路1和克拉特斯对话，回到世界地图后再来找他即可触发其个人委托。会客室6中和尤金对话，之后再来找他即可触发个人委托。大厅和克雷斯对话，之后再来找他可触发其个人委托。

50 两人剩下的时间

（二人の残り时间）

完成一个任务后进入机关室，莉菲尔说帕尼尔已经是同类中寿命较长的了，18岁已经是中年末期，进入中年后老化会急剧加快，并且无法挽回。来到大厅继续剧情，哈罗尔德告诉卡侬诺，其实有一个延长帕尼尔寿命的办法，那就是让她坠入爱河，因为恋爱时分泌的荷尔蒙能延缓纳兹纳兹族的老化，而帕尼尔之所以能够推迟到现在才老化，正是因为其爱读言情小说的缘故。

51 前往风吟之地

（风呗う地を目指して）

完成两个任务后进入机关室，菲莉娅表示终于从回声花中取到了种子，只要在三色地衣播种，就可以完成苗床（シード・ベッド）。那风吟之地又是哪里呢？听缇娅说，目标地点貌似是メスカル山脉。公会中追加新的剧情任务“シード・ベットの设置”，目的是将苗床放置在山脉3层的笛岩处。

接下任务后世界地图上出现新迷宫メスカル山脉，缇娅和利昂为强制同伴，此任务的BOSS较强，如果没练缇娅和利昂建议把他们练到30级以上。来到3层中腹后见到一位身穿蓝色盔甲、手持巨斧的蓝发神秘男子，他似乎认识主人公，想要置其于死地。其实这个男子主人公不认识，但玩家们应该很熟悉了，他就是来自《宿命2》中的巴

鲁巴托斯（バルバトス）。

巴鲁巴托斯的HP在3万以上，虽然不算多，但其攻击强劲。和原作中一样，我方如果使用道具他就会使用秘奥义，不过幸好是单体的。战胜他之后来到3层5合目，从右上方前进即可来到笛岩处，将苗床放置好后，种子开出了回声花，花儿开始模仿风和笛子的声音。

52 巴鲁巴托斯

（バルバトス）

进入机关室后，克拉特斯根据利昂的描述，判断那名蓝衣男子就是巴鲁巴托斯。他活在太古时代围绕着玛娜展开的战乱中，但是他想要得到的并非玛娜或权力，而是与强者的不断战斗，而救世主便是其想要战胜的对象，因为他嫉恨只有救世主才是光明装备的所有者和承认者。主人公们见到的那个巴鲁巴托斯，是留在这个世界的“负之记忆”，是负再现了巴鲁巴托斯以前的姿态。也就是说，只要负不回到世界树，这种形态的巴鲁巴托斯便会不断出现。之后前往操舵室和基尔对话，回到世界地图后再来找他即可触发其个人委托。

53 请求杰尼斯的帮助

（ジャニスに协力を要请せよ！）

完成一个任务后前往大厅，接下来就只剩回复世界树的最后一道工序了，给世界树注入火山的活力。只要对世界树注入火山的能量即可，但是因为用量很大，要去火山采取的话差不多需要两年时间，这显然没法等。如何在短期内获得大量能量？哈罗尔德想到了拉尔瓦，接下来就是要去求助杰尼斯了。

公会中出现重要任务“ジャニスに协力を要请せよ”，前往ペリー矿山3层杰尼斯的研究所，哈罗尔德和阿修为强制同伴。进入矿山后发现纳迪的人也在找杰尼斯。在1层从右侧的道路前进，经过东侧联络通路来到3层。之后往北前进，来到杰尼斯的实验室，发现纳迪的人已经先赶到并以杰尼斯伤害世界树的罪名准备对其下手。这次纳迪召唤出了巨大的BOSS，HP4万以上，弱点是水和光。战斗胜利后，纳迪在阿修的痛斥下准备改过自新，并准备以更加合理的方式来守护玛娜和世界树。

向杰尼斯说明来意后，杰尼斯将由多个矿物融合而成的奇妙矿石交给了主人公，这是一个名叫キメラ·クラスタ-的、储藏拉尔瓦的器具。杰尼斯现在在为研究代替玛娜的无害能源而努力，杰德也准备联络国家对他进行资金援助，杰尼斯终于不再走弯路，其聪明的才智已经成为这个世界的贵重财产。

去恰特处汇报任务，公会中追加新的支线任务。之后去会客室4和伍德洛对话，会客室3和凯对话均可触发他们的个人委托。

54 采取火山能源

（火山エネルギ-の采取）

公会中出现新的剧情任务“火山エネルギ-の采取”，使用向杰尼斯借来的器具，去レ-ズン火山山顶采取火山能源，敏特和库罗艾强制同行。在2层记录点上方过桥，来到3层。之后往上方前进，通过4层后来到5层山顶。记录点后又见到了盖迪，它召唤出了BOSSフィアブロンク，考虑到火山的环境，其属性耐性自然是火。战斗胜利后采集到能量，但主人公的身体看起来似乎不太好，上次BOSS战后他就是如此，不免让人担心。

55 暂时的休息

（とりあえずの小休止）

由于主人公体力不行，为了让其修养，将キメラ·クラスタ-放到世界树之麓的工作交给了其他人。完成一个任务后来到大厅，菲莉娅表示世界树之根已经回复完毕，但是将世界各地蔓延的负导向世界树的任务却依然没有解决，现在的赛瑙西斯也没有这个能力。再次来到大厅，会发

生一小段剧情。

再完成一个任务后进入机关室会发生一段赛璐西斯和帕尼尔的剧情。进入科学部屋，哈罗尔德表示精灵和人类的能量震动率不同，只要令人类和精灵界的震动率相同，那么理论上就可以令通往精灵界的道路出现。莉菲尔想起了尼亚塔，此时如果能有他的帮助那该多好，可乐观的哈罗尔德则表示这其实好办，只要将尼亚塔修复即可。此后在科学部屋和哈罗尔德对话可以触发其个人委托，在大厅和阿琪对话可以触发其个人委托。

56 再会

公会中追加新的剧情任务“ニアタ・モナドの修复”，卡依诺和凯为强制同伴。哈罗尔德事先交给主人公的机器老鼠会感知尼亚塔内部需要修复的地方。这个任务有点麻烦，要在入口的三个方向根据机器老鼠的指示前往需要修复的地方，左右两边比较好办，因为都是单行的，转移点只有一个。上方那个稍微麻烦一些，注意不要看错老鼠的去向。每次修复完一个地方后建议按START退出迷宫重新进入，这样就可以更快地回到入口从而前往其他需要修复的地方。三个地方全部修复完毕后，从入口上方的转移点一路来到玉座，这样就可以与恢复的尼亚塔对话了。尼亚塔将自己的意识转移到了一块小石头中，让卡依诺将其带回到船上，这样他就可以直接指示莉菲尔等研究人员了。尼亚塔表示要令人和精灵界的震动率一致需要特殊的天线，并把天线的制作方法告诉了学者们。

58 寻找库罗艾

（クロエの搜索）

公会中追加新的剧情任务“クロエの搜索”，前往サンゴの森4层最深处寻找库罗艾，赛内尔、卡依诺为强制同伴。如果之前已经放下过吊桥，在サンゴの森1层可利用吊桥直接到3层，到达4层后从左上的道路前进即可来到最深处。此任务面对的BOSS是由负形成的库罗艾，她的速度非常快，招式也和正常的库罗艾一样，而且攻击力很高，如果防御力和等级不高会被秒杀，弱点是光属性。

战斗胜利后回到船上，汇报任务后新的支线任务出现。此后在科学部屋、会客室4可分别触发莉菲尔和利昂的个人委托。



57 相向之刻

（向き合う时）



去机关室汇报任务，新的支线任务同时出现。完成一个任务后来到大厅会有一段剧情。来到甲板，尼亚塔会告诉主人公一些帕斯卡世界的事情以及那个世界的卡依诺的事情。之后在甲板可以触发阿修的个人委托。

完成一个任务后来到甲板，尼亚塔告诉卡依诺人们抑制感情的话，感情就会变得扭曲，从而变成人们无法接受的感情，这种感情越来越沉重，并不断向世界释放，这是现在世界树所负担的真正的“负”。来到机关室发生剧情，尼亚塔告诉卡依诺这个世界上并不存在绝对的“无”。再完成一个任务，来到机关室发生剧情，恰特表示库罗艾、阿妮丝和珐拉突然不见了，当前任务是赶紧将她们找回来。

59 点亮明灯

（明かりを灯して）

完成两个任务后进入大厅，哈罗尔德在尼亚塔的帮助下制作成功了天线。公会中追加新的剧情任务“モスコピ-沙漠へのA・アンテナ设置”。要将天线设置在モスコピ-沙漠2层的太阳门，尤金、玛奥强制同行。此任务的BOSS一共有4只，而且HP都在2万以上，得意属性都为暗，弱点为光，强烈建议先将OL槽蓄满后再去打，进入战斗后马上放秘奥义，并率先消灭掉シャドウガイスト。

回船汇报任务后，公会追加新的支线任务。在会客室6和阿妮对话出现其个人委托，会客室5和娜娜莉对话出现其个人委托。

60 寻找珐拉

（ファラの捜索）

完成两个任务后前往甲板，尼亚塔借用卡依诺的玛娜帮助众人寻找到了珐拉的去向，但卡依诺却由于玛娜的缺失而倒下了，暂时离队。公会中追加新的剧情任务“ファラの捜索”，和利德、基尔一起前往レーズン火山山顶寻找珐拉。各场景都走左上方的道路即可来到山顶，面对的敌人是负的珐拉，弱点依然是光属性。战斗胜利后回到船上，汇报任务后新支线任务出现。



61 通往黄泉国的门

（黄泉の国へ续く门）

前往科学部屋，哈罗尔德造好了第二个天线。公会中追加新的剧情任务“狱门洞への A·アンテナの设置”。另外，食堂和克莱尔对话、会客室6和维格对话、会客室5与凯伊露对话均会出现他们的个人委托。第二个天线需要设置在狱门洞2层的黄泉の门，同行者为维格。来到2层的黄泉の门后依然是BOSS战，敌人又是4只，总的来说和第一次的差不多，先用光属性魔法解决掉シャドウガイスト，之后就好办了。

回到班鲁迪亚号，来到医务室后发生剧情，卡依诺吃力地感知到了阿妮丝的所在地点。在机关室汇报完任务后新支线任务出现，同时出现的还有新的剧情任务“アニスの捜索”。

62 寻找阿妮丝～63 卡依诺的微弱光芒

（アニスの捜索～カノンノの小さな灯り）

阿妮丝的所在地点是メスカル山脉，任务的同行者是杰德。在山顶面对的BOSS是负的阿妮丝，弱点依然是光。完成任务后回到船上，会客室4和斯坦对话可以触发其个人委托。尼亚塔建议主人公去看看卡依诺，她的情况依然不容乐观。来到医务室，发现卡依诺正在吃力地写着关于救世主的故事，并表示在自己写完之前，绝对不会倒下。

64 前往放逐污秽之地～67 打开通往精灵界的道路

（秽れ流しの场へ走れ～精灵界への道を开け）

完成一个任务后去大厅发生剧情，第三个天线的设置任务“ガレット森林区へのA·アンテナの设置”出现，赛璐西斯为强制同行者，而拖着劳累身体的卡依诺也坚持要同行。在途中会遇到盖迪，不过不会发生战斗。此任务只要来到目标地点即可，不会像以前那样进行BOSS战。

来到目标地点后，卡依诺劝说盖迪改变自己，但盖迪听不进去，并将自己身上的负转移到卡依诺的身上。卡依诺虚弱的身体开始忽隐忽现，生命已经到达了临界点，但她最终坚强地承受了负，并奇迹般地将它们转化成了玛娜，原本枯竭的身体也康复了。

任务完成后回到船上，开启通往精灵界的道路。原本将负导向世界树的进程很顺利，但中途盖迪突然出现令输送道路发生堵塞，积累的负凝聚成了一个异样的空间，出现在世界树的上方。为了让班鲁迪亚号开进那个异度空间，船需要进一步改造。

68 你的光辉～71 一起发光吧

（あなたの辉き～一绪に辉こう）

汇报任务后出现新的支线任务，完成一个任务后从世界地图来到甲板，班鲁迪亚号改造完毕。来到机关室，卡依诺对主人公能够将负导入世界树充满希望，却也担心着拯救世界后他的离

开。公会出现新的剧情任务“ネガティブ・ネスト を討て”，清除世界树上空的负之巢，使负再度流向世界树。此任务没有强制同行的同伴，应尽量派等级最高的同伴上阵。

世界地图上出现新迷宫ネガティブ・ネスト。虽然是本篇的最终迷宫，但是结构一点都不复杂。从1层右上方的道路可以来到2层中央区，该场景的左上、右上、左下、右下分别有一个BOSS，BOSS的HP均为10万，将它们全部打倒后，2层中央的封印就会解除。建议每打完一个BOSS后回船补充一下道具，这样会令后面的战斗轻松一些。

从封印解开的地方继续前进是与盖迪的战斗，应该尽量用其弱点光属性来对付他，并给角色装上暗属性的饰品。将其解决后建议在记录点记录，然后回船整备一下，继续前进就是最终BOSS战了。最终BOSSデウスエクスマキナ的HP虽然也才10万出头，但是攻击极为强劲，秘奥义为对我方全体攻击，并且还有技能使我方对其的物理攻击伤害降到极低，所以对付它绝对是一场持久战。建议队伍中的同伴等级都练到70级以上，并且装备防御暗属性的饰品。

战斗结束后就迎来故事的结局了，就像传说的那样，主人公最后不得不与大家告别，回到世界树中。负开始流向精灵界，世界树开始重新制造玛娜，光明充满了世界。“自由”的成员们纷纷告别，准备离开船回到自己的故乡。一个月后，卡依诺回到了船上，并得知了一个惊人的消息，帕尼尔和杰尼斯闪电结婚了。如今的帕尼尔看上去容光焕发，爱情的力量让她仿佛返老还童般充满了活力，而一种无害的代替玛娜的新能源，也很快将由杰尼斯研制完毕。卡依诺将一本书交给了帕尼尔，上面是她写下的关于救世主的故事，并且已经洽谈好的出版事宜。看着自己写下的救世主的故事，卡依诺又回忆起了和主人公一起冒险的日子，并期盼着他早日归来……



通关之后

通过后玩家可以生成通关存档，通关存档有两种类型，一种是“周回游戏”，选择这种存档类型读取通关存档后会回到游戏最初重新开始游戏；另一种是“继续游戏”，选择这种存档类型读取通关存档会回到最终剧情任务前，继续在游戏中进行冒险。

读取通关存档可以获得通关特典，特典内容如下：

1.各职业的等级、经验值等状态继承

2.获得称号“グラニデの救世主”

3.装备、金钱和道具继承

4.“HARD”、“MANIA”难度追加

5.隐藏迷宫世界树洞开放，迷宫为自动生成，敌人能力超强，16层的BOSS为《幻想传说》中的达奥斯（ダオス）

6.创建角色时能够进行更细微的设定（周回游戏时）

初期支线任务完成方法

每完成一个剧情任务，公会中就会追加一批支线任务。接下支线任务后来到世界地图，船会直接停在目标迷宫处，并且在进入迷宫后还会给出任务目标的提示，非常体贴。考虑到支线任务的完成方法存在着极高的重复性，这里仅为大家列出游戏开始到完成剧情任务“世界树の根を守れ”之后出现的支线任务为止。相信根据对这些初期任务的介绍，玩家就能掌握其他同类支线任务的完成方法。

剧情任务“グランマニエの要人の救出”完成后

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
クラブス退治	★	复数退治	ホーマー	660G、23GP、ミルク×2、15名声	打倒サンゴの森1层的クラブス8只
キラービー退治	★	复数退治	トム	420G、20GP、研磨剂×2、13名声	打倒粘菌の巣1、2层的キラービー8只

クラブスのハサミの納品依頼	★	狩り	リズ	720G、17GP、オレンジグミ×2、11名声	打倒サンゴの森1层的クラブス，收集3个“クラブスのハサミ”
ウルフ退治	★★	复数退治	ボブ	840G、39GP、ライス×2、26名声	打倒サンゴの森1层的ウルフ8只
オタオタ退治	★	复数退治	エマ	340G、18GP、グミの元×2、12名声	打倒アメールの洞窟1、2层的オタオタ8只
ゲコゲコ退治	★	复数退治	トム	660G、23GP、盐×2、15名声	打倒サンゴの森1层的ゲコゲコ8只
チュンチュン退治	★	复数退治	ボブ	340G、18GP、リンゴ×2、名声12	打倒アメールの洞窟1、2层的チュンチュン8只
ブチブリ退治	★	复数退治	ミウラ	420G、20GP、グミの元×2、13名声	打倒粘菌の巣1、2层的ブチブリ8只
マンドロテン退治	★	复数退治	リズ	420G、20GP、丸太×2、13名声	打倒粘菌の巣1、2层的マンドロテン8只
ライニネール退治	★	复数退治	ハリー	420G、20GP、オレンジ×2、13名声	打倒アメールの洞窟1、2层的ライニネール8只
オパールの納品依頼	★	生产	リズ	1000G、15GP、カッパーマトック×2、10名声	生产5个“オパール”（原料为研磨剂、オパールの原石）
研磨剤の納品依頼	★	生产	スミス	1000G、15GP、カッパーマトック×2、10名声	生产3个“研磨剂”（原料为“石ころ”）
パスタの納品	★	生产	メリッサ	1000G、15GP、オニギリ×2、10名声	生产3个“パスタ”（原料为小麦粉、タマゴ、オリーブ）
ブローチ（赤）の納品依頼	★	生产	リズ	1000G、15GP、カッパーマトック×2、10名声	生产5个“ブローチ（赤）”（原料为可在サンゴの森采掘的“赤サンゴ”和可在アメールの洞窟采掘的“赤真珠”）
ブローチ（桃）の納品依頼	★★	生产	ジミー	2000G、30GP、カッパーマトック×2、20名声	生产5个“ブローチ（赤）”（原料为可在サンゴの森采掘的“桃サンゴ”和可在アメールの洞窟采掘的“桃真珠”）
赤サンゴの納品	★	采掘	エル	700G、8GP、カッパーマトック×2、配方“宝石细工”、5名声	在サンゴの森的1、2层采掘3个“赤サンゴ”
オパールの原石の納品	★	采掘	エル	700G、8GP、カッパーマトック×2、5名声	在サンゴの森的1、2层采掘3个“オパールの原石”
キノコの納品	★	采取	マクシマ	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在粘菌の巣采取3个“キノコ”
小麦の納品	★	采取	カタリナ	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在粘菌の巣1、2层采取3个“小麦”
セージの納品	★	采取	モリー	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在粘菌の巣1、2层采取3个“セージ”
セボリーの納品	★	采取	ロベルト	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在粘菌の巣1、2层采取3个“セボリー”
バジルの納品	★	采取	ロベルト	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在サンゴの森的1、2层采取3个“バジル”
ベルベーヌの納品	★	采取	モリー	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在サンゴの森的1、2层采取3个“ベルベーヌ”
丸太の納品	★	采取	ゼペット	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在粘菌の巣1、2层采取3个“丸太”
ラベンダーの納品	★	采取	モリー	700G、8GP、銅の草刈镰×2、5名声	在サンゴの森1、2层采取3个“ラベンダー”
ウルフの牙収集	★	狩り	ピエール	1080G、27GP、アップルグミ×2、18名声	打倒サンゴの森1层的ウルフ，收集3个“ウルフの牙”
オタオタゼリーの入手	★	狩り	メリッサ	480G、14GP、アップルグミ×2、9名声	打倒アメールの洞窟1、2层的オタオタ，收集3个“オタオタゼリー”
キラービーの针の納品依頼	★	狩り	ピエール	600G、15GP、オレンジグミ×2、10名声	打倒粘菌の巣1、2层的キラービー，收集3个“キラービーの针”
ゲコゲコの舌収集	★	狩り	ピエール	720G、17GP、アップルグミ×2、11名声	打倒サンゴの森1层的ゲコゲコ，收集3个“ゲコゲコの舌”
ブチブリの叶	★	狩り	ゼペット	540G、14GP、アップルグミ×2、9名声	打倒粘菌の巣1、2层的ブチブリ，收集3个“ブチブリの叶”
クラブス讨伐	★	修行	リッド	1150G、23GP、ライフボトル、15名声	和リッド与ファラ组成三人队伍打倒サンゴの森1层的クラブス15只
ゲコゲコ讨伐	★	修行	カイウス	1150G、23GP、ライフボトル、15名声	和カイウス与ルビア组成三人队伍打倒サンゴの森1层的ゲコゲコ15只
ウルフ讨伐	★★	修行	リッド	1800G、39GP、ライフボトル、26名声	和リッド、ファラ、キール组成四人队伍打倒サンゴの森1层的ウルフ20只

剧情任务“ラルヴァの公开デモを检视せよ”完成后

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
铜矿石の納品	★	采掘	スミス	700G、8GP、カッパーマトック×2、5名声	在ペリー矿山1、2层采掘3个铜矿石
铁矿石の納品	★	采掘	スミス	700G、8GP、カッパーマトック×2、5名声	在ペリー矿山1、2层采掘3个铁矿石
铜の納品依頼	★	生产	スミス	1000G、15GP、カッパーマトック×2、10名声	生产5个铜（原料为“铜矿石”）
铁の納品依頼	★	生产	スミス	1000G、15GP、カッパーマトック×2、10名声	生产5个铁（原料为“铁矿石”）
スチールの納品依頼	★★	生产	Mマニア・タクト	2000G、30GP、カッパーマトック×2、20名声	生产5个“スチール”（原料为铁、铜）
アックスピーク退治	★★	复数退治	トム	1080G、42GP、カッパーマトック×2、28名声	打倒ペリー矿山1、2层的アックスピーク8只
ウインドバット退治	★★	复数退治	トム	1200G、44GP、オレンジ×2、29名声	打倒サンゴの森2层的ウインドバット8只
ウオント退治	★★	复数退治	ボブ	1200G、44GP、グミの元×2、29名声	打倒サンゴの森2层的ウオント8只

コバン退治	★★	复数退治	ジョージ	1160G、42GP、レモン×2、28名声	打倒アメールの洞窟3层的コバン8只
チューバン退治	★★	复数退治	エマ	1160G、42GP、パイン×2、28名声	打倒アメールの洞窟3层的チューバン8只
デカバン退治	★★	复数退治	ハリー	1240G、44GP、グミの元×2、29名声	打倒アメールの洞窟3层的デカバン8只
ドレッドクラブ退治	★★	复数退治	ジョージ	1200G、44GP、リンゴ×2、29名声	打倒サンゴの森2层的ドレッドクラブ8只
ロックル退治	★★	复数退治	ミウラ	1000G、41GP、研磨剂×2、27名声	打倒ペリー矿山1、2层的ロックル8只
バット退治	★★	复数退治	ジミー	1000G、41GP、丸太×2、27名声	打倒ペリー矿山1、2层的バット8只
コバン大发生	★★	复数退治	ジョージ	1640G、42GP、野菜サラダ×2、28名声	打倒アメールの洞窟的コバン12只
バット大发生	★★	复数退治	ジョージ	1400G、41GP、グミの元×2、27名声	打倒ペリー矿山1、2层的バット12只
斧のクチバシの纳品	★★	狩り	ピエール	1260G、30GP、アップルグミ×2、20名声	打倒ペリー矿山1、2层的アックスピーク，收集3个"斧のクチバシ"
コウモリの血	★★	狩り	ゼペット	1200G、29GP、オレンジグミ×2、19名声	打倒ペリー矿山1、2层的バット，收集3个"コウモリの血"
タイラントタスの调查	★★★★★	调查	エマ	2000G、30GP、20名声	使用"スペクタクルズ"调查アメールの洞窟的タイラントタス
アックスピーク讨伐	★★	修行	キール	1850G、42GP、ライフボトル、28名声	和キール、チャット组成三人队伍，在ペリー矿山1、2层打倒15只アックスピーク
アックスピーク讨伐	★★	修行	ロイド	2400G、42GP、ライフボトル、28名声	和ロイド、コレット、ジーニアス组成四人队伍，在ペリー矿山1、2层打倒20只アックスピーク
ドレッドクラブ讨伐	★★	修行	アニス	2075G、44GP、ライフボトル、29名声	和アニス、ジェイド组成三人队伍，打倒サンゴの森2层的ドレッドクラブ15只
バット讨伐	★★	修行	ゼロス	1700G、41GP、ライフボトル、27名声	和ゼロス、プレセア组成三人队伍，打倒ペリー矿山1、2层的バット15只
バット讨伐	★★	修行	リフィル	2200G、41GP、ライフボトル、27名声	和リフィル、クラトス、ゼロス组成四人队伍，打倒ペリー矿山1、2层的バット20只
ロックル讨伐	★★	修行	ロイド	1700G、41GP、ライフボトル、27名声	和ロイド、コレット组成三人队伍，打倒ペリー矿山1、2层的ロックル15只
ロックル讨伐	★★	修行	ルーク	2200G、41GP、ライフボトル、27名声	和ルーク、ガイ、ティア组成四人队伍，打倒ペリー矿山1、2层的ロックル15只

剧情任务"ラルヴァの生成方法を探れ"完成后

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
ラフレシアンの调查	★★★★★	调查	ハリー	2000G、30GP、20名声	使用"スペクタクルズ"调查アメールの洞窟的ラフレシアン
ウォント讨伐	★★	修行	チェスター	2900G、44GP、ライフボトル、29名声	和チェスター、アーチェ、すず组成三人队伍，打倒サンゴの森2层的ウォント20只
コバン讨伐	★★	修行	セネル	2000G、42GP、ライフボトル、28名声	和セネル、クロエ组成三人队伍，打倒アメールの洞窟3层的コバン25只
コバン讨伐	★★	修行	チャット	2600G、42GP、ライフボトル、28名声	和チャット、アニス、プレセア组成四人队伍，打倒アメールの洞窟3层的コバン20只
チューバン讨伐	★★	修行	クレス	2000G、42GP、ライフボトル 、28名声	和クレス、ミント组成三人队伍，打倒アメールの洞窟3层的チューバン15只
チューバン退治	★★	修行	クレス	2600G、42GP、ライフボトル 、28名声	和クレス、ミント、チェスター组成四人队伍，打倒アメールの洞窟3层的チューバン20只
デカバン讨伐	★★	修行	アーチェ	2150G、44GP、ライフボトル、29名声	和アーチェ、チェスター组成三人队伍，打倒アメールの洞窟3层的デカバン15只

剧情任务"ラルヴァの生成实验の现场助手"完成后

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
ウォント讨伐	★★	修行	ユーリ	2225G、44GP、ライフボトル、29名声	和ユーリ、エステル组成三人队伍，打倒サンゴの森2层的ウォント15只
ウルフ讨伐	★★	修行	ルーク	1400G、39GP、ライフボトル、26名声	和ルーク、ガイ组成三人队伍，打倒サンゴの森1层的ウルフ15只
ウインドバット讨伐	★★	修行	ルカ	2075G、44GP、ライフボトル、29名声	和ルカ、スパーダ组成三人队伍，打倒サンゴの森2层的ウインドバット15只
ドレッドクラブ退治	★★	修行	イリア	2700G、44GP、ライフボトル、29名声	和イリア、ルカ、スパーダ组成四人队伍，打倒サンゴの森2层的ドレッドクラブ20只

剧情任务"ハロルドを探し出せ"完成后

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
アメジストの纳品依赖	★★	生产	パタフライ	2000G、30GP、カッパーマトック×2、20名声	生产5个"アメジスト"（原料为"アメジストの原石"）
アメジストの原石の纳品	★	采掘	ミラ	700G、8GP、カッパーマトック×2、5名声	在レーズン火山1、2层采掘3个"アメジストの原石"
激辛チキンの纳品依赖	★★★	狩り	メリッサ	1800G、44GP、アップルグミ×2、29名声	打倒レーズン火山1、2层的ボーボー，收集3个"激辛チキン"
タイラントタスの讨伐依赖	★★★★★	复数退治	シド	2700G、104GP、チャイ×2、69名声	打倒アメールの洞窟的タイラントタス3只

ラフレシアンの讨伐依赖	★★★★★	复数退治	シド	2700G、104GP、肉詰めピーマン×2、69名声	打倒アメールの洞窟的ラフレシアン8只
オタレド退治	★★★	复数退治	ミウラ	1420G、60GP、リンゴ×2、40名声	打倒レーズン火山1、2层的オタレド8只
ポーポー退治	★★★	复数退治	オレンジ	1500G、60GP、オレンジ×2、40名声	打倒レーズン火山1、2层的ポーポー8只
レドゲコ退治	★★★	复数退治	ホーマー	1420G、60GP、グミの元×2、40名声	打倒レーズン火山1、2层的レドゲコ8只
ポーポー讨伐	★★★	修行	イリア	2550G、60GP、ライフボトル×1、40名声	和イリア、ルカ组成三人队伍，打倒レーズン火山1、2层的ポーポー15只
レドゲコ讨伐	★★★	修行	チェスター	2400G、60GP、ライフボトル×1、40名声	和チェスター、すず组成三人队伍，打倒レーズン火山1、2层的レドゲコ15只

剧情任务“世界树の根を守れ”完成后

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
レッドセージの纳品	★★	采取	ロベルト	1400G、15GP、铜の草割镰×2、10名声	在粘菌の巢3层采集3个“レッドセージ”
レッドセボリーの纳品	★★	采取	ロベルト	1400G、15GP、铜の草割镰×2、10名声	在粘菌の巢3层采集3个“レッドセボリー”
デスビー退治	★★★	复数退治	ジョージ	1580G、62GP、研磨剂×2、41名声	打倒粘菌の巢的デスビー8只
デスビー大繁殖	★★★	复数退治	ボブ	2220G、62GP、野菜サラダ×2、41名声	打倒粘菌の巢的デスビー12只
フォッシル退治	★★★	复数退治	ハリー	1580G、62GP、丸太×2、41名声	打倒粘菌の巢3层的フォッシル8只
ムスシブラ退治	★★★	复数退治	エマ	1660G、63GP、グミの元×2、42名声	打倒粘菌の巢3层的ムスシブラ8只
デスビーナイツの讨伐依赖	★★★★★	复制退治	シド	2740G、104GP、肉詰めピーマン×2、69名声	打倒粘菌の巢的デスビーナイツ8只
ヘテロドクサの讨伐依赖	★★★★★	复制退治	シド	2740G、104GP、チャイ×2、69名声	打倒粘菌の巢的ヘテロドクサ8只
デスビーナイツの调查	★★★★★	调查	ハインツ	2000G、30GP、20名声	用“スペクタクルズ”调查粘菌の巢的デスビーナイツ
ヘテロドクサの调查	★★★★★	调查	ジョージ	2000G、30GP、20名声	用“スペクタクルズ”调查粘菌の巢的ヘテロドクサ
オタレド讨伐	★★★	修行	スタン	2400ガルド、60GP、ライフボトル、40名声	和スタン、ルーティ组成三人队伍，打倒レーズン火山1、2层的オタレド15只
デスビー讨伐	★★★	修行	ロイド	1900G、62GP、ライフボトル、41名声	和ロイド组成二人队伍，打倒粘菌の巢3层的デスビー10只
デスビー讨伐	★★★	修行	カイル	2700G、62GP、ライフボトル、41名声	和カイル、リアラ组成三人队伍，打倒粘菌の巢3层的デスビー15只
フォッシル讨伐	★★★	修行	リッド	1900G、62GP、ライフボトル、41名声	和リッド组成二人队伍，打倒粘菌の巢3层的フォッシル10只
フォッシル讨伐	★★★	修行	プレセア	2700G、62GP、ライフボトル、41名声	和プレセア、ジーニアス组成三人队伍，打倒粘菌の巢3层的フォッシル15只
ムスシブラ讨伐	★★★	修行	カイウス	2000G、63GP、ライフボトル、42名声	和カイウス组成二人队伍，打倒粘菌の巢3层的ムスシブラ10只
ムスシブラ讨伐	★★★	修行	リフィル	2000G、63GP、ライフボトル、42名声	和リフィル、クラトス组成三人队伍，打倒粘菌の巢3层的ムスシブラ10只





本作的整体水准还是相当不错的，不过如果玩过前作的话可能会觉得本作带来的新鲜感不够明显。正像前面提到的那样，游戏的最大缺陷就在于任务数量虽然非常多，但重复率实在太高，反复完成任务来提高任务的经验率成为了非常痛苦的负担。剧情任务中经常安排一些强制同伴同行的做法也有失偏颇，如果这些同伴正好是你没有培养的，那么要完成任务就必须先带他们练级，使游戏的难度无形中得到了提高



龙士传说 无限 加强版

ジルオール インフィニット プラス

ZillOll infinite plus

PSP	Koei	RPG	2009年1月22日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	



《龙士传说》(简称为《ZO》)是光荣于1999年推出的一款高素质的RPG，其特点在于丰富的剧情和极其自由的游戏攻略方式，游戏没有固定的流程套路，全靠玩家自己的意愿去完成，代入感十足。虽然当年该作并没有热卖，但仍获得了较高的评价，于是继2005年PS2版的《龙士传说 无限》后，PSP版的这款《龙士传说 无限 加强版》再度和玩家见面。和PS2版相比，本作又增加了许多新要素，令整个情节更加饱满，老玩家有充足的理由去重温怀旧，而对于广大新玩家来说，这绝对是一款不可错过的RPG佳作。过多的溢美之辞都是多余的，请大家一起走进《ZO》的广袤世界中吧！

文 羽纹&Koflover 美编 chisun

系统详解

《ZO》的剧情可谓“海阔凭鱼跃”，但是系统比较复杂，建议初上手的玩家仔细阅读以下的介绍，有助于您更好地认识这个游戏，并创造出属于自己的世界观来。

操作说明

键位	作用
方向键/滑杆	控制角色移动
×	指令取消
○	指令确定/与其他角色进行对话/令战斗速度加快
△	打开菜单
□	开启/关闭城镇里各设施名称显示的功能
L、R	在指令菜单中切换角色

角色能力介绍

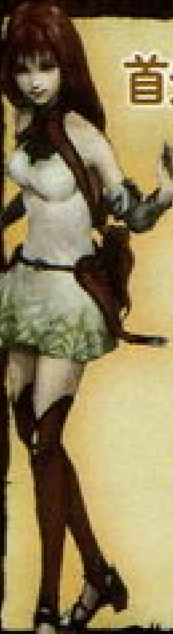
名称	说明
STR	力量，影响角色使用武器进行攻击的物理伤害值。
VIT	体力，影响角色受到敌方物理攻击时的伤害值以及提升等级时HP的上升量。

名称	说明
INT	知力，影响通常属性魔法（火、水、土、风）的攻击力以及对敌通常属性魔法的防御力。
MIN	信仰，影响角色等级提升时MP的增长量，以及使用圣属性/暗属性魔法的攻击力和对敌圣属性/暗属性魔法的防御力。
AGI	敏捷，影响角色在战斗中的先后手攻击关系以及发动会心一击的几率。
DEX	技巧，影响角色物理攻击的命中率，除此之外，打开迷宫中的宝箱也与该项能力有重要关系，这点在下文会重点介绍。

角色创建相关

游戏开始之初需要玩家创建属于自己的角色，其中性别、生日、发色以及开篇问答等项目都会影响到角色的初始能力值。下面将这其中的基本关系公布如下以便于玩家更有针对性地培养角色。





首先要回答系统提出的第一个问题：

Q 汝の魂の導き方を示せ（如何赋予你的灵魂？）

A1 神の手に魂を委ねる（由神来赋予灵魂）→系统随机给出主角能力设置

A2 自らの手で魂を示す（自己来展示灵魂）→自己来详细设置主角的能力

这里想必大多数玩家都会选择自己设置角色能力，那么首先是起名，只能用平假名、片假名、英文字母和数字来输入，不能使用汉字，比较令人遗憾。姓名对能力完全没有任何影响。姓名确定后接下来设置性别。男性的STR和VIT略高，而DEX略低；而女性是加强INT和AGI，VIT略低。但这个只是很细微的修正，并没有很大的影响。

角色性别对初始能力的影响

性别	STR	VIT	INT	MIN	AGI	DEX
男性	+1	+1	—	—	—	-1
女性	—	-1	+1	—	+1	—

然后是设定生日，这个影响较大，请参看下表：

生日对初始能力的影响

月份方面						
月	STR	VIT	INT	MIN	AGI	DEX
1月	11	11	7	8	7	8
2月	9	10	8	7	9	9
3月	9	9	8	9	7	10
4月	9	10	8	10	7	8
5月	10	9	9	9	7	8
6月	9	11	8	9	7	8
7月	9	8	10	10	7	8
8月	11	10	8	8	6	9
9月	9	9	9	9	9	9
10月	8	9	8	8	9	10
11月	10	9	10	8	7	8
12月	10	9	9	10	7	7

日期方面						
日	BRAVE	KIND	SEARCH	BELIF	WILD	COOL
1日	—	—	—	—	+1	+1
2日	—	—	+1	—	—	+1
3日	+1	—	—	—	+1	—
4日	—	—	—	—	+1	+1
5日	—	+1	+1	—	—	—
6日	+1	—	—	—	—	+1
7日	—	—	—	+1	+1	—
8日	—	—	+1	+1	—	—
9日	+1	—	—	+1	—	—
10日	—	+1	—	—	—	+1
11日	—	—	+1	—	+1	—
12日	—	+1	—	+1	—	—
13日	+1	+1	—	—	—	—
14日	—	+1	—	—	—	+1
15日	+1	—	+1	—	—	—
16日	—	+1	—	—	—	+1
17日	+1	+1	—	—	—	—
18日	—	+1	—	—	—	+1
19日	+1	+1	—	—	—	—
20日	—	+1	—	+1	—	—
21日	—	—	+1	—	—	+1
22日	—	+1	—	—	+1	—
23日	+1	—	—	+1	—	—
24日	—	—	+1	+1	—	—
25日	—	—	—	+1	—	+1
26日	+1	—	—	—	+1	—
27日	—	+1	+1	—	—	—
28日	—	—	—	—	+1	+1
29日	+1	—	—	—	—	+1
30日	—	—	+1	—	+1	—
31日	—	—	—	+1	—	+1

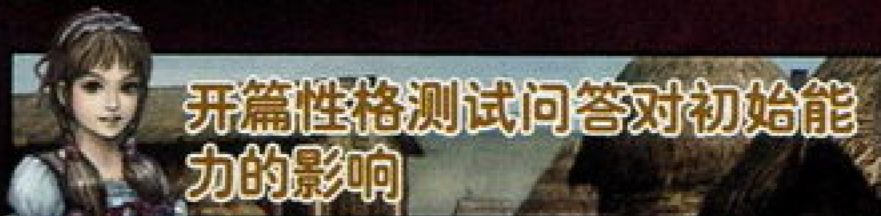
设置完生日之后是设定发色，一共有五种发色（黑、赤、青、茶、金）可选择，它影响到主角的初始精灵点数。

发色对精灵点数的影响

颜色	火	水	土	风
黑色	+30	+30	+30	+30
红色	+100	—	—	—

颜色	火	水	土	风
蓝色	—	+100	—	—
茶色	—	—	+100	—
金色	—	—	—	+100

最后是回答一连串的开篇性格测试问题（日本人总喜欢搞这个），变相修正主角能力。各问题和修正能力的资料如下（以下问题随机出现，不计先后顺序）：



开篇性格测试问答对初始能力的影响

Q 古代の王家の纹章を手に入れた。その纹章には何が描かれているか？（得到了古代的皇家徽章，这上面的画着的会是什么？）

A1 复杂に描かれた图形（复杂的图案）→+DEX

A2 翼を扩げた龙の姿（巨大双翅的龙形）→+VIT

Q 一击必杀の剑技を极めたい。汝に必要なのはどちらか？（想掌握一击必杀的剑术，你需要的是什么？）

A1 爆发的破坏力を生む体力（爆发的破坏力所要求的体力）→+STR

A2 一击で急所を击つ集中力（一击会心所要求的集中力）→+MIN

Q 洞窟の奥深くに宝箱を见つけた。宝箱には何がはいっているか？（在洞穴深处见到了宝箱，里面会是什么？）

A1 不思议な纹章の刻まれた铠（刻着奇异徽记的铠甲）→+VIT

A2 眩い辉きを放つ宝石（绽放炫目光芒的宝石）→+AGI

Q 魔法の奥义を极めたい。必要なのはどのような精神か？（想掌握魔法的奥义，所必要的精神是什么？）

A1 燃え上がる精神（熊熊燃烧的精神）→+火精灵点数

A2 张り诘めた精神（绷紧神经的精神）→+水精灵点数

Q 大きな冒险を终え町に戻ってきた。明日は何をして过ごすか？（刚结束了一场大冒险回到了城市，明天该怎么度过呢？）

A1 宿で装备品の整备をする（休息时整理一下装备）→+DEX

A2 のんびりと町を散策する（悠闲自在的在城市散步）→+MIN

Q 见知らぬ少年が战いを挑んできた。汝はどう应じるか？（未曾谋面的少年向你挑战，你将如何应对？）

A1 战う理由を问いただす（询问战斗的理由）→+MIN

A2 正面から相手をする（正面迎战）→+VIT

Q 锭がかかつている坚牢な扉がある。どうやってそれを开けるか？（有一面挂着锁的坚牢大门，怎么打开它？）

A1 锭をはずそうとする（想办法把锁取下）→+DEX

A2 扉を叩き坏そうとする（把门撞坏）→+STR

Q 冒险で得たふたつの财产。汝にとって大切なのはどちらか？（在冒险中得到了两样财产，哪一种是你最看重的？）

A1 世界にふたつとない财宝（世界上独一无二的财宝）→+INT

A2 自分だけの经验や思い出（自己的经验和回忆）→+MIN

Q 实力が汝と互角の战士がいる。战うとしたらどこを狙うか？（面对和你势均力敌的战士，战斗时你会瞄准哪里攻击？）

A1 足を狙って动きを封じる（攻击脚部限制行动）→+AGI

A2 腕を狙って攻击力を下げる（攻击手腕降低攻击力）→+STR

Q 目の前で冒险者が危机に陥っている。その冒险者はどんな姿をしているか？（眼前有位冒险者陷入了危机，这位冒险者是什么的人？）

A1 勇猛な印象の女剑士（勇猛的女剑士）→+INT

A2 魔法が得意そうな优男（擅长魔法的优雅男子）→+VIT

Q 强くありたいと愿う时、汝が欲する力は次のどちらか？（想要变强的话，你想得到什么样的力量？）

A1 困难を打ち碎く力（把困难打碎的力量）→+STR

A2 逆境に耐える力（忍受逆境的耐力）→+VIT

Q 迷宫で魔法の剑を见つけた。その剑はどんな形をしていたか？（在迷宫中见到魔法剑，这把剑是什么造型？）

A1 细身で锐利な片手剑（细长锐利的单手剑）→+AGI

A2 肉厚で无骨な两手剑（厚重粗犷的双手剑）→+VIT

Q 冒险の人生を终えて稳やかに暮らす时、汝はどこに住みたいと愿うか?(结束了冒险后想过安稳的生活，你愿意住在哪里?)
A1 季节と共に生きる田舍(四季分明的乡下)→+土精灵点数
A2 变化にとんだ大きな街(变化巨大的街道)→+火精灵点数

Q 传说の勇者が梦に出てきた。彼はどんな表情をしていたか?(梦见了传说中的勇者，他会是什么样的表情?)
A1 强韧な意志がにじむりりしい表情(意志坚定的威武表情)→+土精灵点数
A2 すべてを包み入むおだやかな表情(包容一切的平静表情)→+水精灵点数

Q 强大な敌が行く手を阻んでいる。汝はどう对处するか?(强大的敌人拦住了去路，你将如何应付?)
A1 弱点を探して色々な行动を取る(先寻找弱点再伺机行动)→+INT
A2 自分の力を信じて正面から战う(相信自己的力量与其正面交战)→+STR

Q 魔兽が村を袭っている。まず汝は何をなすべきか?(魔兽正在袭击村庄，你首先会怎么做?)
A1 即刻その场で魔兽と战う(立刻到场和魔兽战斗)→+AGI
A2 魔兽を村の外に诱い出す(把魔兽引出村庄)→+INT

Q 恋人が不治の病で死の渊にいる。汝は今、何をするべきか?(恋人得了不治之症将会死去，你如今会怎么做?)
A1 最后の时までそばにいる(最后时刻陪伴在其身边)→+MIN
A2 特效药を探す旅に出る(长途跋涉寻找特效药)→+AGI

Q 见知らぬ丘に独り立っている。汝は最初に何を感じるか?(独自站立在从未见过的山丘上，你的第一印象是什么?)
A1 眼下に広がる大地の色(眼前一片无垠的大地之色)→+土精灵点数
A2 吹き拔ける风の匂い(刮过风的气息)→+风精灵点数



Q どこまでも广がる美しい草原に出た。汝はここで何を望むか?(来到了广阔无垠的美丽草原，你最想做什么?)
A1 草原の美しさを绘にする(绘画出草原的美丽)→+DEX
A2 广い草原の中を驱ける(在广袤的草原中奔跑)→+AGI

Q 山奥を冒险していたら小屋があった。中にいたのはどんな人物か?(在深山冒险时发现了小屋，里面会住着什么人呢?)
A1 魔法使い(魔法师)→+INT
A2 狩人(猎人)→+DEX

Q 大きな夕日が水平线に沈む。この时汝は何を思うか?(看到巨大的夕阳慢慢向地平线沉没，你的感想是?)
A1 やってくる明日への希望(将要到来的明天的希望)→+风精灵点数
A2 终わり行く一日への充实感(结束的一天的充实感)→+火精灵点数

Q 冒险の人生を例えるなら、次のどちらが近いと思うか?(如果要对冒险的人生做个比喻，下面那个更合适?)
A1 流れに逆らい川を上る鱼(逆流而上的鱼)→+水精灵点数
A2 自由气ままに大空を飞ぶ鸟(自由在天空飞翔的鸟)→+风精灵点数

※首个增加能力的问题可以加2点能力，之后增加能力的问题都只加1点；首个增加精灵点数的问题可以加100点精灵点数，之后增加能力的问题都只加50点。

主角的出生地选择

设置完主角的能力，在正式开始游戏之前，还要回答最后一个问题：

Q 汝、今まさに冒险の扉を开かんとす扉の向こうに见えるのはどんな风景か?(打开冒险之门时，眼前会是什么样的景色?)
A1 チュートリアル(入门说明)→男女主角共通
A2 王城のある大都市(有皇宫的大都市)→男主角专有
A2 地图にもない村(地图未标记的村庄)→女主角专有
A3 稳やかな田舍町(平静的乡下小镇)→男主角专有
A3 黄金色に辉く田(金黄色的田野)→女主角专有

A4 旅先の小さな町（旅途中的小镇）→男女主角共通

A5 暗に閉ざされし塔（不见天日的塔）→男女主角共通

A6 始まりの地（起始之地）→男女主角共通，通关一次后出现

这个问题的回答相当重要，它关系到主角的出生地点，回答不同，主角的出生地点乃至初始情节流程都不同。这样的话，算上通关一次后多出来的A6，共计九种不同的回答，也就是说有九位情节流程各异的主角供选择。从一开始的主角塑造到出生地的选择，已经足以让我们感受到《ZO》的高自由度了。想完整地体验剧情，不多通几次关是不可能的。

“灵魂”系统详解

“灵魂（ソウル）”系统是本作中的特色系统，游戏中的每位角色都有Brave（勇敢）、Kind



（善良）、Search（探求心）、Belief（信仰）、Wild（自然力）和Cool（冷静）这六种能力，将完成城镇工会里所接受的委托和特定剧情结束后所获得的“灵魂点数（ソウルポイント）”自由分配到这六项属性上就能获得相应的灵魂。灵魂类似于其他游戏中的职业，不同灵魂所拥有的技能和成长率都大不相同。和《最终幻想战略版》一样，职业所提供的技能只需玩家花费每场战斗胜利后获得的“技能点数（スキルポイント）”就可以掌握，掌握后就能随意使用，不再受灵魂种类的限制。下面将灵魂的情报公开如下：

灵魂资料一览

普通系

ブルーフレア（Blue Flare）



基本的灵魂形态，因为它只是未成型的混沌形态，所以没有任何特技，成长率完全随机。要尽快取得其他的魂来将之替代。

取得条件：游戏初期拥有
成长率：随机成长+8
技能：无

Brave系

这个系列的魂基本都是战士职业，比较侧重STR和VIT方面的成长，是队伍中物理输出和承受伤害的主要对象。

グロウファイター（Glow Fighter）



基础的Brave系灵魂，成长率一般，也没有什么实用的特技，应尽早升级为其他高级的魂。

条件：Brave≥2
成长率：STR+3、VIT+3、INT+1、MIN+1、AGI+2、DEX+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ハイスラッシュ	100	连续攻击三次（需蓄力一次）。
ハイバースト	100	高伤害强力一击（需蓄力一次）。

マイティブロウ（Mighty Blow）



比グロウファイター稍强，STR和VIT的成长率很高，技能“タワーブレイク”可以使使用者站在队伍最前列，保护身后的同伴不被近身攻击。

条件：Brave≥6、Wild≥5
成长率：STR+5、VIT+4、INT+1、MIN+1、AGI+1、DEX+1、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
メガバースト	300	比ハイバースト伤害更高的强力一击（需连续蓄力二次）。
タワーブレイク	600	攻击后，自动站在队伍最前列。

ルーンファイター(Rune Fighter)



成长率比较均衡，最大的特点是能为武器或者防具附加精灵属性，并能够把武器中的精灵转化为魔法攻击（注意千万不要解放神圣或者黑暗属性的武器，否则后果自负）。

条件：Brave≥12、Kind≥1、Search≥5、Belief≥3
成长率：STR+3、VIT+4、INT+3、MIN+1、AGI+2、DEX+2、随机成长+2

技能		
名称	必要技能点数	效果
エンチャント	200	为武器或者防具附加精灵属性（只能附火、水、土、风这4系）。
スペルドライブ	500	把武器中附有的精灵属性转化为魔法攻击，使用后武器的附魔会消失。

ロウフルブレイド(Lawful Blade)



除了STR和VIT外，MIN的成长也很高，特技“ホーリーハート”是不可多得的神圣系攻击，对黑暗系敌人极其有效。

条件：Brave≥18、Kind≥7、Belief≥4
成长率：STR+4、VIT+4、INT+1、MIN+4、AGI+2、DEX+2、随机成长+2

技能		
名称	必要技能点数	效果
デビルゲート	800	单个恶魔系敌人即死，MIN越高成功率越高。
ホーリーハート	900	单体神圣系物理攻击。

アークソード(Arch Sword)



注重STR、VIT和AGI的成长，能够连续攻击，容易发动会心一击和武器特效，配合“二刀流”技能的话效果更出色。

条件：Brave≥24、Search≥7、Belief≥7
成长率：STR+5、VIT+3、INT+1、MIN+2、AGI+4、DEX+2、随机成长+2

技能		
名称	必要技能点数	效果
ギガスラッシュ	800	连续攻击七次（需连续蓄力三次）。
ソニックブロウ	1000	连续攻击两次。

クロムハート(Chrome Heart)



Brave系究极职业，但反倒缺乏特色，总成长率高姑且算是它的优势所在吧！

条件：Brave≥34、Kind≥13
成长率：STR+4、VIT+5、INT+1、MIN+3、AGI+3、DEX+2、随机成长+3

技能		
名称	必要技能点数	效果
ゲイズクラップ	700	攻击敌单体，可产生麻痹效果。
オーラバーム	700	消耗自身最大HP的1/10，使用神圣系魔法攻击。
ギガバースト	800	比メガバースト更厉害的超强力一击（需连续蓄力三次）。

Kind系

这个系列的灵魂主要是远程攻击职业，但战斗力不强，不宜作为队伍的主力。惟一可用的就是究极魂“ファニーフェイス”。

ボウガンナー(Bow Gunner)



能力很一般，但技能都比较有用，学会后就没必要用这个职业了。

条件：Kind≥2
成长率：STR+2、VIT+2、INT+1、MIN+1、AGI+3、DEX+2

技能		
名称	必要技能点数	效果
ハイグライド	100	在攻击位于空中的敌人时也不会降低命中率。
スナイプレンジ	100	能够识别敌人的高低位置。
ロングフィード	300	使用后直接成为队伍最前列。

アルバレスト(Arbalest)



成长率略高，但职业本身价值很低，主要是为了学习相关的技能“ロングショット”可以让站在队伍后列的成员也进行近身攻击。

条件： Brave≥3、Kind≥8
成长率： STR+3、VIT+2、INT+1、MIN+1、AGI+3、DEX+2、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
エイムクラック	200	必定命中的一击（需蓄力一次）。
ロングショット	300	攻击时无视距离。

ファニーフェイス（Funny Face）



Kind系究极职业，成长率依然很差，但是技能非常强大。

条件： Kind≥34、Search≥3、Cool≥10
成长率： STR+1、VIT+2、INT+2、MIN+1、AGI+3、DEX+4、随机成长+2

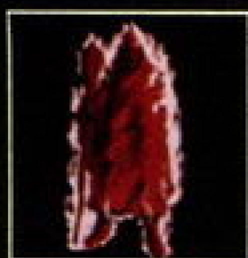
技能

名称	必要技能点数	效果
デコイダンス	500	使队伍前列的我方成员AGI加倍。
デュアルグッズ	600	让使用者可以连续使用两次道具。
イルジョニック	700	一定几率使敌全体成为幻觉状态。

Search系

这个系列基本都是法师职业，使用风、火、水、土4系精灵魔法，伤害输出很高，但因为MP消耗的关系，所以持续战斗能力远远不及战士职业。

ウォーロック（Warlock）



最基础的法师职业（明明叫做术士……），成长率很低，但要使用下位精灵魔法，必须拥有这个灵魂才行。

条件： Search≥2
成长率： STR+1、VIT+1、INT+3、MIN+3、AGI+2、DEX+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ロースペル	100	习得后可使用下位精灵魔法。
チャージスペル	300	让使用者该次魔法的伤害加倍（需蓄力一次）。
レバレーション	100	能够看到敌人的HP和MP。

ニルヴァーナ（Nirvaana）



进阶法师职业，可以使用上位精灵魔法是其最大的特点。“スペルブロック”在BOSS战中也是非常关键的技能。

条件： Search≥6、Belief≥1、Cool≥4
成长率： STR+1、VIT+2、INT+4、MIN+3、AGI+2、DEX+1、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ハイスペル	800	习得后可使用上位精灵魔法。
スペルブロック	900	使用后可以抵消一次敌人的攻击魔法。

アガスティア（Agastia）



高级法师职业，INT和MIN成长很高并拥有强大的技能，魔法系角色必不可少的魂。

条件： Kind≥3、Search≥12、Belief≥5
成长率： STR+1、VIT+2、INT+5、MIN+4、AGI+2、DEX+1、随机成长+2

技能

名称	必要技能点数	效果
ユナイトスペル	800	习得后可使用复合精灵魔法。
デュアルスペル	2000	让使用者可以连续使用两次魔法。

アムドゥシアス（Amdusias）



究极魔法师职业，成长率相当高并拥有多种独特的技能。注意要得到这个魂，Wild开始可不能太高。

条件： Kind≥11、Search≥34、Belief≥11、Wild≤8
成长率： STR+1、VIT+1、INT+5、MIN+5、AGI+1、DEX+5、随机成长+3

技能

名称	必要技能点数	效果
ウォークライ	400	让使用者在使用精神魔法时不消耗MP而是消耗HP。
ソウルソング	800	让使用者在使用治疗魔法时不消耗MP而是消耗HP。
メンタルゲイン	1000	消耗自身一定HP，将其转化为MP。

Belief系

该系列主要是牧师职业，除了最基本的治疗和净化等魔法外，高级的魂还拥有强力的神圣系和黑暗系魔法，也是队伍中不可或缺的重要组成。

クレリック (Cleric)



基础牧师职业，要使用治疗和精神魔法，这个职业是必要前提。

条件： Belief≥2
成长率： STR+2、VIT+2、INT+2、MIN+3、AGI+1、DEX+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ヒーラースペル	100	习得后可使用治疗魔法。
マインドスペル	300	习得后可使用精神魔法。

パトリアーク(Patriarch)



高级牧师职业，MIN成长最高，并拥有强大的神圣系魔法。

条件： Kind≥4、Search≥1、Belief≥6
成长率： STR+1、VIT+3、INT+2、MIN+5、AGI+1、DEX+1、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ターンゴースト	800	令全体灵系、不死系敌人即死，MIN越高成功率越高。
ホーリースペル	1000	习得后可使用神圣魔法。

ネガヴァニティア (Negavanitia)



Belief系究极职业，成长率非常高，并拥有使用黑暗系魔法的能力。

条件： Brave≥9、Kind≤8、Search≥8、Belief≥34、Cool≥5
成长率： STR+3、VIT+3、INT+3、MIN+4、AGI+3、DEX+2、随机成长+3

技能

名称	必要技能点数	效果
シャドウオーラ	1200	消耗自身最大HP的1/10，使用黑暗系魔法攻击
バニティスペル	1200	习得后可使用黑暗魔法。

Wild系

Wild系列比较全面，魂的特点各不相同，各自拥有强大的技能。无论是要塑造强力的战士还是魔法师，都离不开该系列职业的支持。

グレイテイルズ (Gratalz)



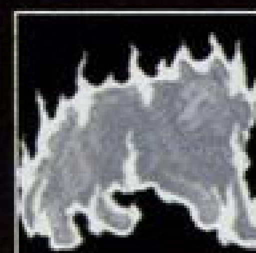
Wild系基础职业，得到它主要是为了学习技能ルナカウンター。

条件： Wild≥2
成长率： STR+1、VIT+2、INT+2、MIN+1、AGI+2、DEX+3

技能

名称	必要技能点数	效果
ルナカウンター	400	成功回避敌人攻击时自动做出反击。
センスオーラ	100	能够识别敌人的属性。

ホワイトファング (White Fang)



Wild系进阶职业，ゲイルラッシュ和ソルカウンター都是很有用的主打技能，战士必备。

条件： Brave≥4、Wild≥6、Cool≥1
成长率： STR+2、VIT+3、INT+1、MIN+1、AGI+4、DEX+2、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ゲイルラッシュ	400	攻击后，再使用冲击波攻击敌全体。
ソルカウンター	700	受到物理攻击时，可以自动作出反击。
プロテクション	600	防御时能够抵御任何异常状态。

ブラックバイパー (Black Viper)



Wild系高级职业，INT和MIN成长最高，并拥有强大的スペルラッシュ，大大提升了魔法单位的威力。

条件： Brave≥7、Wild≥19、Cool≥3
成长率： STR+1、VIT+1、INT+5、MIN+5、AGI+2、DEX+1、随机成长+2

技能		
名称	必要技能点数	效果
ハイメガスペル	1200	让使用者该次魔法的伤害提高到三倍（需连续蓄力两次）。
スペルラッシュ	2300	连续使用三次下位精灵魔法（不额外消耗MP）。
ダークシールド	700	单体黑暗系物理攻击。

シャイニングレオ (Shinning Greo)



Wild系究极职业，STR和VIT成长最高，是战士职业必不可少的魂。オールアタック不但可攻击敌全体，还有可以让多个敌人都受到武器的特效。

条件： Brave≥8、Kind≥5、Wild≥34
成长率： STR+5、VIT+5、INT+1、MIN+1、AGI+3、DEX+2、随机成长+2

技能		
名称	必要技能点数	效果
オールアタック	1000	使用强力的冲击波攻击敌全体。
バーニンレイヴ	1600	消耗最大HP的1/10，连续3～5次攻击。
テラカウンター	1800	防御成功时，可以自动作出反击。

Cool系

该系列相当于盗贼，虽然战斗能力一般，但是却有开宝箱的能力，是冒险时必不可少的成员。

グレモリイ (Gremory)



最基本的Cool系职业，"ディテクター"是前期开宝箱的必要技能。

条件： Cool≥2
成长率： STR+1、VIT+2、INT+1、MIN+1、AGI+3、DEX+3

技能		
名称	必要技能点数	效果
ディテクター	100	能够打开迷宫中的宝箱（需要相应的DEX）。
フェザータップ	200	下回合结束前，提升AGI和回避力。
ベノムニードル	100	攻击敌单体，可产生中毒效果。

トリックスター (Trick Star)

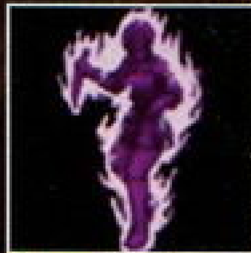


进阶Cool系职业，拥有解除宝箱机关的重要技能。

条件： Brave≥1、Search≥4、Cool≥6
成长率： STR+1、VIT+3、INT+1、MIN+1、AGI+3、DEX+4、随机成长+1

技能		
名称	必要技能点数	效果
アンチハードル	400	消耗MP使开宝箱的难度降低。
シャドウノック	600	必定发动会心一击。
ハインドサイン	500	即使在身后遇敌，也不会被敌人偷袭。

ルナシャドウ (Luna Shadow)



高级Cool系职业，クイックアーツ是它最大的价值。

条件： Brave≥5、Wild≥3、Cool≥12
成长率： STR+3、VIT+1、INT+1、MIN+1、AGI+5、DEX+4、随机成长+2

技能		
名称	必要技能点数	效果
メガスラッシュ	900	连续五次攻击（需连续蓄力两次）。
タナトスエッジ	300	一定几率敌单体即死。
クイックアーツ	1000	即使DEX不足，也可以开任何有DEX要求的宝箱。

究极系

这两种特殊的灵魂是满足一定条件后通过剧情得到的，能力要比一般的灵魂强很多，但因为得到时也已经到了游戏的尾声，实用价值不大，只能满足下爽快感而已。

インフィニティア (Infinitia)



主角专有的"无限之魂"，能力很全面，并拥有独一无二的强大特技"インフィニット"，该特技不能学习，只能在装备该魂时才可以使用。

条件： 主角已习得マイティブロウ、ニルヴァーナ、トリックスター、パトリアー

ク、アルバレス这六个系列的魂，并要求Brave≥6、Kind≥8、Search≥6、Belief≥6、Wild≥5、Cool≥6，然后在ネメア坠入次元空间的剧情发生后，在ロストール的广场得知无限之魂的消息，再到“古の树海”的深处完成相应情节，即可入手。

成长率： STR+3、VIT+3、INT+3、MIN+3、AGI+3、DEX+3、随机成长+5

技能

名称	必要技能点数	效果
インフィニット	—	消耗最大HP和MP的1/2，敌全体神圣系魔法攻击。

ウルグ



破坏神ウルグ的魂，能力比“无限之魂”还要强大，最大的缺憾就是入手时间实在太晚……

条件： 已入手“束缚の腕轮”、“傲慢の首饰り”、“焦燥の耳饰り”、“禁断の圣杯”、“愤怒の锤”、“贪欲の盾”这六个黑暗神器，在“暗の门の岛”和破坏神ウルグ交战并获胜。交战前若主角等级大于等于50，则主角习得该魂；若低于50级，则是ネメア习得该魂。

成长率： STR+4、VIT+4、INT+4、MIN+4、AGI+4、DEX+4

技能

名称	必要技能点数	效果
トゥルーダーク	—	消耗最大HP和MP的1/2，敌全体黑暗系魔法攻击。

魔法

作为一款RPG作品，各式奇幻的魔法自然不可或缺。本作的魔法分为两个种类，一是产生于火、水、土、风这四大元素的精灵魔法（四属性魔法之间的相克关系为火克水、水克土、土克风、风克火），二是仰仗信仰而来的神圣和暗黑魔法。要使用魔法必须先学会相应技能，譬如想使用初级火魔法，就必须先习得下位精灵魔法“ロースペル”这个技能，然后再累积属性点数到对应LV，这样才能被允许使用。另外，神圣和暗黑魔法可使用与否则取决于四项精灵属性LV中最低的一项。



▲魔法前后排攻击无限制且无前后排伤害修正的特性实在霸道。

ロースペル（下位精灵魔法）

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
ファイア	8	火	1	敌单体火属性魔法攻击。
アクア	8	水	1	敌单体水属性魔法攻击。
ストーン	8	土	1	敌单体土属性魔法攻击。
ゲイル	8	风	1	敌单体风属性魔法攻击。
ファドル	8	火	3	让敌单体陷入混乱状态。
ポイズン	10	水	3	让敌单体陷入毒状态。
ダスト	8	土	3	让敌单体陷入黑暗状态。
サイレント	1	风	3	让敌单体陷入沉默状态。
ストップ	4	火	4	地图上的敌人一定时间内停止行动。
インビジブル	16	水	4	一定时间内让主角处于隐形状态。
テレポート	6	土	4	向前方瞬间移动。
エスケープ	16	风	4	从迷宫中直接跳回入口处。

ハイスペル（上位精灵魔法）

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
ブレイズ	24	火	5	敌全体火属性魔法攻击。
フリーズ	24	水	5	敌全体水属性魔法攻击。
スタラグ	24	土	5	敌全体土属性魔法攻击。
ストーム	24	风	5	敌全体风属性魔法攻击。
アルカホル	28	火	7	让敌单体陷入混乱状态。
クライオス	36	水	7	敌单体即死攻击。
ペトリファイ	36	土	7	让敌单体陷入石化状态。
スキップ	26	风	7	味方单体战斗中AGI两倍。
ヘルファイア	36	火	9	敌全体强力火属性魔法攻击。
フリジッド	36	水	9	敌全体强力水属性魔法攻击。
クエイク	36	土	9	敌全体强力土属性魔法攻击。
サイクロン	36	风	9	敌全体强力风属性魔法攻击。

ユニオンスペル（高级组合精灵魔法）

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
スパーク	28	火、水、土、风	7	敌单体精灵力爆发攻击，威力为下位精灵魔法的四倍。
エナジーボルト	56	火、水、土、风	10	敌全体精灵力大爆发攻击，威力为下位精灵魔法的四倍。

ユナイトスペル(组合精灵魔法)

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
ポップシールド	20	火、水	6	增加我方单体物理防御力。
スロウヘッジ	26	水、土	6	令敌人敏捷度减半，使用者INT越高成功率越大。
ライトニング	24	土、风	6	敌单体雷击，威力为下位精灵魔法的三倍并附带麻痹效果。
リフラックス	24	风、火	6	增加我方单体魔法防御力。
ファイアボール	50	火、水	8	对敌全体使用巨大的火玉攻击，威力为下位精灵魔法的三倍。
バクテリオ	22	水、土	8	对敌单体使用强力毒药攻击，威力为下位精灵魔法的三倍。
サンダーボルト	50	土、风	8	敌全体雷爆攻击，威力为下位精灵魔法的三倍。
ライトアロー	32	风、火	8	敌单体光线攻击，威力为下位精灵魔法的三倍。

ヒーラースペル(回复系魔法)

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
キュア	8	无	1	回复我方单体HP30%。
サブキュア	16	无	3	回复我方单体HP60%。
キュアス	32	无	5	回复我方全体HP30%。
イクスキュア	44	无	7	完全回复我方单体HP。
イクスキュアス	92	无	9	完全回复我方全员HP。

マインドスペル(状态系魔法)

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
スリープ	12	无	2	让敌单体陷入睡眠状态，使用者MIN越高成功率越高。
デバイド	42	无	4	将自己90%的MP转移给我方另一单位。
デルージョン	32	无	6	让敌全体陷入幻觉状态，使用者MIN越高成功率越高。
アブソーブ	26	无	8	吸收敌方MP，使用者MIN越高成功率越高。
ソウルイレイス	36	无	9	敌单体即死，使用者MIN越高成功率越高。

ホーリースペル(神圣魔法)

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
クリア	14	圣	1	回复我方单体除诅咒以外的异常状态。
ホーリー	24	圣	3	敌单体圣属性魔法攻击。
クリアス	62	圣	5	回复我方全员除诅咒以外的异常状态。
ゴッドハンド	70	圣	7	令我方被打倒的同伴复活。
アドヴェント	70	圣	10	敌全体圣属性魔法攻击。

バニティスペル(暗黑魔法)

名称	MP	属性	必要精灵属性LV	备注
ダーク	20	暗	2	敌单体暗属性魔法攻击。
フレイム	40	暗	4	敌全体暗属性魔法攻击。
デス	26	暗	6	让敌单体即死。
カース	18	暗	8	让敌单体陷入诅咒状态。
デモリッシュ	60	暗	10	最强敌全体暗属性魔法攻击。

装备打造

本作不同于其他RPG游戏随着流程的不断推进就能在各个城镇中买到新式的武具，这里武器店的贩卖目录从游戏开始到最终通关都不会发生改变，玩家要利用锻冶屋来强化自己手头的装备。锻冶的过程中需要消耗“炼刚石”，而这种物品在完成某些特殊事件和特殊委托后可以得到。另外在各个迷宫的宝箱里也有不少，要特别说明的是在“ゼグナ矿山”、“死龙の洞窟”、“凤凰山”和“圣光石の矿山”这几个地方的矿藏（地面的闪光处）是可以反复取得的，不过两次前往取得的时间间隔为100天。

强化项目

强度を锻える 增加武器的攻击力，一共可以升7级。根据武器的不同每提升一级所需要消耗的炼刚石数量以及攻击力涨幅均不相同，提升等级的必要金钱为500、1000、5000、12500、27000、50000。

形状を变える 更改武器的外形，可以直接在战斗画面中反映出来。另外还会稍微引起武器的攻击力、命中和重量等数据发生变化。

效果を加える 为武器附加毒、麻痹等异常状态效果，每把武器最多可以拥有三种异常效果，而增加一种均需消耗一个炼刚石，价格方面也是不菲的15000、65000、120000（防具是附加异常效果抗性）。



▲游戏中武器的属性克制远比增加攻击力获取的伤害提升高得多。

游戏中除主人公外，其他角色都有自己的武具使用倾向，也就是说他们无法装备其他类型的武器，更有甚者登场时的默认装备是不允许更换的。在锻冶方面，特定角色的固定武器不能改变形状和附加属性，只能在强度上稍作文章，这点略微会让玩家感到有些受束缚。

装饰品一览

名称	附加能力	属性	装备效果
必胜のお守り	STR+5	无	获得的技能点数变为1.5倍。
天空神の魔除け	STR+5	无	战斗中每回合为装备者回复5%的HP。
战神の腕轮	STR+10	无	战斗不能时复活。
豪腕の首饰り	STR+10	无	—
斗士の心得	VIT+5	无	—
パワフルコイン	VIT+5	无	获得的金钱变为1.5倍。
体力の首饰り	VIT+10	无	—
魔道の指轮	INT+10	无	获得的技能点数变为1.5倍。
知惠の首饰り	INT+10	无	—
智神の指轮	INT+10	无	角色陷入气绝状态时MP全回复。
マノンタリスマン	INT+20	无	获得的技能点数变为1.5倍。
精灵母神の母符	MIN+5	无	战斗中每回合为装备者回复3%的MP。
精神の首饰り	MIN+10	无	—
ミスティコイン	AGI+5	无	获得的金钱变为1.5倍。
运名神のピアス	AGI+5	无	会心一击概率+50%。
敏速の首饰り	AGI+10	无	—
盗人奥义	DEX+5	无	获得的金钱变为1.5倍。
技巧の首饰り	DEX+10	无	—
柔软のお守り	—	无	陷入麻痹状态的几率下降50%
觉醒のお守り	—	无	陷入幻觉状态的几率下降50%
不惑のお守り	—	无	陷入混乱状态的几率下降50%
祝福のお守り	—	无	陷入诅咒状态的几率下降50%
健脚のお守り	—	无	陷入速度低下状态的几率下降50%
绕舌のお守り	—	无	陷入沉默状态的几率下降50%
朝日のお守り	—	无	陷入睡眠状态的几率下降50%
灯火のお守り	—	无	陷入死亡倒计时状态的几率下降50%
碎石のお守り	—	无	陷入石化状态的几率下降50%
光明のお守り	—	无	陷入暗暗状态的几率下降50%
神秘の宝玉	—	无	角色陷入气绝状态时MP全回复。
城塞の宝玉	—	无	战斗不能时复活。
火柱の指轮	—	火	令敌人的火属性攻击伤害减半。
火蜥蜴の腕轮	VIT+5	火	令敌人的火属性攻击伤害减半。
炼狱の腕轮	—	火	令敌人的火属性攻击无效化。
流水の指轮	—	水	令敌人的水属性攻击伤害减半。
水鸟の羽饰り	DEX+5	水	令敌人的水属性攻击伤害减半。
流冰の腕轮	—	水	令敌人的水属性攻击无效化。
沃土の指轮	—	土	令敌人的土属性攻击伤害减半。
ゴレームの腕轮	STR+5	土	令敌人的土属性攻击无效化。
凉风の指轮	—	风	令敌人的风属性攻击伤害减半。
大空の羽饰り	AGI+5	风	令敌人的风属性攻击伤害减半。
旋风の腕轮	—	风	令敌人的风属性攻击无效化。
清浄の指轮	—	圣	令敌人的圣属性攻击伤害减半。
清廉の腕轮	—	圣	令敌人的圣属性攻击无效化。
漆黑の指轮	—	暗	令敌人的暗属性攻击伤害减半。
无情の腕轮	—	暗	令敌人的暗属性攻击无效化。

工会任务

在各个城镇中都会存在“工会（ギルド）”这项设施，玩家可以在这里接受来自各方面的任务委托，成功将其完成的话不但能得到金钱和经验值，还能得到引导灵魂出现的“灵魂点数”。工会的任务分为固定任务和事件任务两大类，其中固定任务包括护送特定角色到达指定地点的“护卫”、在指定地图寻找某种道具的“探索”、到指定地点清理指定怪物的“退治”、送信给某地某人的“配达”以及将受困角色从迷宫中带出的“救出”这五种。每个固定任务都会有难度显示和时间限制，如果在规定时间内未能完成或是被护送角色在中途死亡都算任务失败。事件任务方面会随着玩家所处的历史时期而出现，对事件任务的完成与否会直接影响到游戏的结局。这部分在流程攻略中会详细提到。另外需要说明的是，不断完成任务会使得角色的声望提高，这样就可接受到更多高级任务了。



▲利用护卫任务来赚取灵魂点数非常便利。

固定任务资料

任务类型	难度	任务时	获得EXP	获得金钱
配达	1~2	无时间限制	20~1320	225~1040
护卫	1~2	无时间限制	30~3960	270~4520
探索	2~4	6~120天	80~6600	1260~7750
退治	2~7	6~48天	100~6600	1340~5560
救出	2~4	3~48天	120~7920	1580~6520

其他杂项

遇敌

本作采用的是可见式遇敌方式，玩家在迷宫地图上能看见敌人，如果从背后靠近对方就能在战斗开始时发动制先攻击，这样对战况比较有利。当然，这条规则对敌人也同样有效。另外，如果在一定范围内行走时被敌人发现，那么它们就会死盯住玩家控制的角色不放，这

时只要加速跑到对方的可视范围之外就能令其放弃追逐。最后就是每场战斗结束后主角会有6秒钟左右的透明无敌状态，此时周围的敌人是无法看到我们的，并且主人公还能直接从对方身上穿透走过，利用这段时间在迷宫中赶路非常合适。

快速击破

“快速击破”是游戏战斗的一大特色系统，在战斗开始后迅速打倒出现的敌人就会出现“Fast Break”的字样，这样战斗结束后获得的经验值、技能点和属性点都会得到加成。具体数据为一回合内全灭对方，战后所得×5；两回合内全灭对方，战后所得×3；在三到四回合内解决对方的话，战后所得×2；耗费四回合以上才解决目标的话就无法享受数据加成的优惠待遇了……另外，如果角色的敏捷度超出对手很多的话，那么在一回合内还能行动两次、甚至三次，这样无疑为短回合数内击破敌方提供了绝对的优势。



▲如果不好好利用快速击破的经验修正，那角色的等级提升将会非常缓慢……

开宝箱



▲游戏中的大部分武具都要通过开宝箱的形式来取得。

开宝箱算是RPG中一种极其简单的行为，不过在这部作品里想要开宝箱却没有那么简单。首先要开宝箱角色必须拥有“ディテクター”这个技能，游戏中的每个宝箱都有开启难度，难度越高对开宝箱者的DEX能力要求就更高。开宝箱的过程不算难，屏幕上会出现左右滑动的指针，只要看准时机按○键让它落在规定范围内就算成功。由于宝箱都设置有机关，一旦操作失误就会导致全员受到HP减少、陷入诅咒状态等不利影响，这对整个迷宫的攻略会带来一定的影响。

下面来说说另外两个和开宝箱有关的技能，首先是“アンチハードル”，学会后角色可以通过消耗MP的方式来降低指针的滑动速度，这样会便利不少。另外一个“クイックアーツ”可以查看宝箱的机关类型以及摆脱宝箱对开启者的DEX限制，不过开启角色的DEX如果与要求数值相差较大的话，那么成功打开宝箱的概率几乎约等于0……

情节流程概述

《ZO》最为复杂的就要数情节了，仅主角开始的初始流程就多达9种，随着游戏推进方式的不同，最终的结局竟然有53种之多！可想而知这其中的流程路线有多么复杂了。由于情节流程数量太多，而且又包含有大量概率发生或相互冲突的事件，按照一般RPG一样做流程攻略是不大可能的。在这里只能为大家介绍一下主线流程和人物事件，其中的关联还需要玩家深入游戏多多体会。

《ZO》的世界观和人物关系错综复杂，想要完美地攻略这个游戏是相当困难的。在游戏留下了什么遗憾（比如未能收到某些同伴或遗漏某些情节）是很正常的事情，不完美的游戏过程反而会给人带来真实感和重复游戏的动力，抱着轻松的心态去攻关，要比看着攻略滴水不漏地钻研游戏更有乐趣。



主线流程一览

《ZO》的故事情节是随着“历史事件”的发生而推进的，不管玩家自由触发过什么其他情节，只要没有完成触发历史事件的前提条件，游戏情节就不会推进。游戏情节的推进自然也会影响到各个人物的事件发生，总而言之，如果把整个《ZO》的情节比作一棵大树的话，那么历史事件就是树干，人物事件就是枝叶，缺少哪一部分都是不完美的。

主角初始事件概述

选择“王城のある大都市”的男主角

ロストール
广场→道场→酒场（解救フェルム）→城门（アイリーン加入）

ゼグナ矿山
入口附近陷坑处（发生剧情并战斗，战败也没有关系）

リベルダム
冒险工会→スラム街→港口（乘船）

エンシャント
城门→贤者の森→猫屋敷→冒险正式开始

选择“チュートリアル”的男主角

ロストール
广场→道场→和フェルム一同去锻冶屋（得到2个炼刚石）→スラム酒场→酒场（解救フェルム）→道场→城门（アイリーン加入）

※之后流程同选择“王城のある大都市”的男主角

选择“地图にもない村”的女主角

ミイスの村
森林（收集道具，ロイ暂时加入，永远都是19级）→神殿→森林（消灭所有怪物破除结界）→广场→神殿（回答第二项可得到“朝日のお守り”）→广场（セラ加入，回答第一项可增加其好感度）

エンシャント
冒险工会→贤者の森→猫屋敷→冒险正式开始

选择“チュートリアル”的女主角

ミイスの村
森林（收集道具，ロイ暂时加入，永远都是19级）→广场（得到1000元和2个炼刚石）→神殿

※之后流程同选择“地图にもない村”的女主角

选择“稳やかな田舎町”的男主角

テラネ
ボンガ家→森林（ナッジ加入）→ボンガ家→广场（任意回答均可）→道具屋→宿屋→ボンガ家

エンシャント
冒险工会→贤者の森→猫屋敷→冒险正式开始

选择“黄金色に辉く田”的女主角

ノーブル
广场→田地（チャカ、レムオン加入）→广场→森林（任意回答均可）→领主の馆

ロストール
王宫（成为ノーブル伯爵并封为骑士，习得盾装备特技）→广场→レムオン邸→广场

エンシャント
冒险工会→贤者の森→猫屋敷→冒险正式开始

选择“旅先の小さな町”的男女主角

ノーブル
宿屋→森林（ルルアンタ加入）→宿屋→郊外

ロストール
宿屋→王宫→宿屋→冒险工会→广场→饥えた者の迷宫

エンシャント
スラム街→贤者の森→猫屋敷→冒险正式开始

选择“暗に闭ざされし塔”的男女主角

エンシャント
魔道の塔（ベルゼーヴァ助阵但不加入）→冒险工会（イーシャ加入）→贤者の森→猫屋敷→冒险正式开始

主线流程概述

将主线流程各个主角的初始事件完成后（到达猫屋敷）就正式进入游戏的自由发展部分，游戏共分为七个历史时期，某些人物、事件必须在相应的历史时期才会发生，提前或延后都不能触发，另外，游戏地图上显示的年代几乎不会对历史事件造成影响，倒是月份和日期会关系到某些事件，比如每年8月在斗技场举行的最强之战等等，总的来说玩家可以放心地在大陆各地进行冒险。



历史时期一

从猫屋敷事件开始，到ネメア即位为止。

流程概略 完成多个冒险工会的任务，使声望上升到一定程度后，前往リベルダム的冒险工会，得知黑暗精灵袭击冒险者的消息。之后在街道遇到黑暗精灵オイフェ，和ネメア一起打败她后，回到此地的冒险工会接受“城塞都市迹”的调查任务。

进入ロストール郊外的“城塞都市迹”，会遇到强制剧情战，如果战斗胜利的话ネメア会出现并亲手击倒魔人バルザー；如果战败的话ネメア会加入，与其一同和魔人バルザー交战。完成整个事件后，回リベルダム的冒险工会交任务，之后在旅行的过程中，就会发生ネメア即位的事件。这个时期有充裕的时间去提升实力或者完成各个人物的独立事件，只要不完成这项调查任务，历史就不会推进。



历史时期二

从ネメア即位，到カルラ攻占东方城邦ロセン。

流程概略 在各地的冒险工会可能会遇到ノエル一行人，之后一定时间内就会出现カルラ攻占东方城邦ロセン的事件。

历史时期三

从カルラ攻占ロセン，到アンギルダン攻打ロストール。

流程概略 カルラ攻占ロセン后，一定时间内（具体触发条件不详）アンギルダン会去攻打ロストール，根据玩家所完成的支线情节不同，アンギルダン的命运也会有很大的不同。

历史时期四

从第一次ロストール侵略战，到カルラ占领自由都市リベルダム。

流程概略 完成一定剧情任务（如暗黑神器收集、ティラの娘击破等等），在リベルダム以外的冒险工会得知カルラ将要攻打リベルダム的消息。之后再经过一段时间，リベルダム陷落。

历史时期五

从リベルダム陷落，到ジラーク攻打水之都アキュリース。

流程概略 自由都市リベルダム陷落后，到冒险工会完成剧情任务“アキュリース的佣兵”。根据之前完成支线情节的不同，水之都アキュリース攻略战情节也会有所不同，具体内容在人物独立事件中会说明。

历史时期六

从ジラーク攻打水之都アキュリース后，到カルラ发布ロストール攻打宣言。

流程概略 之前若完成风、火、水、土四巫女的一系列拯救事件的话，空中要塞ラドラス就会出现在地图上，否则的话则是アキュリース攻略战后一定时间内ラドラス出现。必须在ラドラス出现后一个月内前往这里，并在和シャリ战斗后15分钟内破坏深处的动力核，救出四巫女。未能及时完成的话，四巫女会死亡。

完成ラドラス事件，一定时间会发生オルファウス和ネメア父子争夺“魂吸いの指轮”的事件，并被自动传送到猫屋敷，之后オルファウス会暂时变成猫，以后将由其女ケリュネイア代替队伍编成的工作。这个事件完成后，一定时间后カルラ就会宣布攻打ロストール。



历史时期七

从カルラ宣布攻打ロストール，直到游戏结束，期间有很多很多重要事件。

流程概略 首先，在战争爆发前，根据主角所处立场不同，要前往相应的地区请命作战，具体分支很多，后文中会详细说明。カルラ率领的ディンガル军和ゼネテス的ロストール交战后，ロストール的レムオン会发动政变，而ディンガル方的白虎将军ジラーク同样也会造反，根据之前所完成的支线情节，主角可能参与其中改变其结局，或是作为一个旁观者得知该消息。

与此同时，无论随ネメア参与ゼグナ矿山的调查与否，ネメア都会因ジュサプブロ的袭击而坠入次元空间。之后去猫屋敷，从オルファウス处得知前往从“暗の门の岛”处可以前往次元空间拯救ネメア，但首先必须从“未开の森”处进入“ワッシャー砦”，接受海盗女ヒルダリア消灭大イカ的请求，之后就可以从这里乘船前往“古城”、“しぶきの群岛”和“暗の门の岛”了（该事件可以在任何历史时期提前完成）。

到了“暗の门の岛”深处，会遇到シャリ，他在进行破坏神ウルグ的召唤仪式，若主角等级大于等于50级，ウルグ会附身到主角身上，主角将要与自己的分身作战；反之，ウルグ会附身ネメア并和主角交战。由于主角的分身和自己能力、技能完全相同，而且是一对一单挑，主角能力越强，这一战反而会越辛苦，一定要准备充分。

战胜ウルグ后会自动回到猫屋敷，オルファウス也加入了队伍，编成好队伍成员后，出发经过エンシャント时就会自动进入最终战，在城门口可以购买道具和回复。由于之后是连续的BOSS战，这里必须准备充分，尤其是备齐各种回复和解除异常状态的道具。

在成为魔城的エンシャント中要依次到“广场→王宫→废城”去完成最后的情节。根据整个游戏中所完成的支线情节的不同，最后的剧情和BOSS也会有很大差异，一些在剧情中堕落或者死去的角色（甚至是一些同伴角色）也可能会成为敌人，令人唏嘘不已。不过BOSS尽管因情节而异，但



ジリオン:カウントアップ

基本都是暗黑属性，神圣系攻击和魔法对它们非常有效，在迷宫中得到的神圣属性武器在这里更是无坚不摧，某种意义上来说最终战反而没有什么技术含量可言。需要注意的是，如果遇到神圣属性的BOSS“救世主エルファス”或“龙王”的话，反倒要配备好黑暗属性的技能和魔法，高攻击的无属性武器也可以，因为除黑暗属性外，其他属性攻击对对方的效果都很小。

完成这一系列最终战后，终于迎来了《ZO》的结局，可是游戏中一共有53个不同的结局，你所能实现的会是哪一个呢？

人物事件一览

《ZO》的各个人物事件才是整个游戏的重头戏，随着历史时期的差别，以及玩家所处的立场和行为的不同，这些人物事件也会朝着截然不同的方向去发展，想要穷尽其中的复杂关系，不付出大量精力是做不到的。但也正因为如此，重复游戏就有了充足的理由，每次游戏的情节都会不同，丝毫不感到单调。

注意人物事件的触发和所处历史时期以及人物的好感度都是有关系的，一般来说，交谈、组队等事件会增加人物的好感度，而一些关键事件的分歧甚至是人物最终的结局和好感度都有很大的关系，相关的人物事件尽量不要错过。限于篇幅，本文只介绍人物的主要事件，必定会发生或对情节影响不大的事件，比如一般性的会面或者宿屋交谈事件等等，这里就不再介绍了。



以下人物介绍的先后次序关系到他们的结局顺位，也就是

说，如果满足了排在第一位的ネメア的结局条件的话，那么即使满足了后面的人物的结局条件，最终的结局依然会是ネメア。很遗憾的是，由于篇幅所限，游戏中的53个结局不可能一一列出……

ネメア（内梅亚）



有着传奇经历的勇者，《ZO》的重头戏角色之一，有“狮子帝”的美称。其祖父是ディンガル帝国的邪眼帝バロル，父亲是破坏神ウルグ的圆桌骑士バルザー，ネメア在出生前曾被妖术宰相ゾフォル预言说要推翻自己的祖父并成为ウルグ的新躯体，于是其母在怀有身孕时就被遗弃杀死，但ネメア却诞生了下来并被大贤者オルファウス抚养成人。长大后，果然如同预言一般，ネメア联合众英雄推翻了变成魔王的バロル，助其叔父エリュマルク登上了王位。エリュマルク帝担心ネメア功高盖主，就令其完成12件不可能的难事，例如28骑破ロセン5000大军等，想借机加害。最终完成全部12件难事的ネメア还是遭到了流放，但是他的名望已经遍布整个大陆。

为了阻止ゾフォル另一个预言也就是破坏神ウルグ附身的发生，ネメア杀死了叔父登上了王位，想收集齐黑暗神器并统一整个大陆。他发动了大规模战争，给整个大陆的人民造成了深重的灾难。ネメア越是想和命运抗争，就越摆脱不了自己的命运，他急于求成的行为反倒被ゾフォル、シャリ和エルファス等人利用，不但复活了ウルグ还使整个大陆一度陷入了黑暗的深渊。当然了，这一切被主角也就是我们玩家本人所亲手阻止，经历了这一切的ネメア大彻大悟，放弃了王位，作为一个纯粹的冒险者到其他大陆展开了新的征程。

个人主要事件（不包括必定发生在主线流程中的事件）

时间要求： 历史时期七
前提条件： カルラ攻打ロストール时前

根据主角事先的立场，若中立或加入ディンガル，在冒险工会收到ケリュネイア的信得知ネメア在ゼグナ矿山；若加入ロストール方则ゼネテス会委托主角到ゼグナ矿山消灭怪物。在ゼグナ矿山见到ネメア后发生剧情，得到“贪欲の盾”，而ネメア为了保护主角一行，坠入了次元空间。不触发该事件则会从オイフェロ中得知。

结局条件——二人の勇者

主角得到ウルグ的魂，取得风、火、水、土四元素禁咒，打倒最终战出现的地母神ティラ，并最终战胜龙王。

エルファス（艾尔法斯）



号称“救世主”的宗教家，在世界各地宣扬世界末日论，并施展“神力”博取人们的崇拜和信任。实际上他对ネメア异常痛恨（ネメア的12件难事之一是诱拐其姐イス，イス后被エリュマルク帝处死），人格扭曲的他和ゾフォル、シャリ一同策划着颠覆大陆的阴谋。后来在主角开诚布公的劝说下，终于认清了自我并和主角一同阻止了灾难的发生。

个人主要事件

时间要求： 历史时期一至六
前提条件： 无

在各地的广场会见到エルファス的布道活动，宣扬世界末日和神罚论，在他遭到士兵阻止时全部选择救助。不帮忙的话エルファス会施展出所谓的“神力”，但他的相关结局是看不到了。此外，若好感度达到一定程度时，在エンシャント的神殿、广场和墓地还会遇到他并交谈。

时间要求： 历史时期七
前提条件： 各地エルファス的布道事件中全部选择救助

在“邪龙の断层”打倒邪龙アズラゴーザ后，在各地街道处会遇到シャリ指责エルファス被主角所迷惑的事件，并召唤怪物袭击主角。故意败给シャリ后，エルファス会加入且最终战不会作为BOSS登场。

结局条件1——无垢ではない美しさ

各地エルファス的布道事件中全部选择救助，并在最终战中打倒エルファス。

结局条件2——償いの旅へ

完成エルファス加入的事件并带他参加最终战。

ゼネテス（赛内提斯）



有“剑狼”之称的ゼネテス出身于ロストール的贵族世家ファーロス，曾和第一公主ティアナ有政治婚约，但他为人不拘小节，以普通冒险者的身分混迹于平民区，对权力争夺和政治的勾心斗角毫无兴趣。但是在ロストール被ディンガル侵略的紧要关头，ゼネテス却挺身而出靠出色的军事才能和过人的胆识，两次击退了数倍于己的ディンガル大军，被尊称为“ロストール的守护神”。但不幸的是，刚刚和カルラ交战完的ゼネテス被卷入ロストール的政变中，没有主角的及时救助就会被处死。

个人主要事件（不包括穿插在其他人物事件中的部分）

时间要求： 历史时期一
前提条件： 在ロストール的平民区遇到圆桌骑士アーギルシャイア

战胜アーギルシャイア召唤的怪物后，平民区的女孩会委托主角寻找“古代の人形”，ゼネテス会给主角能够进入王宫密道的“银龙の首饰り”，利用它进入左边ティアナ公主的房间，得到“古代の人形”并交还。

时间要求： 历史时期三
前提条件： アンギルダン攻打ロストール前

在アミラル、ノーブル、リベルダム和ロストール的冒险工会接受成为ロストール佣兵的委托，加入ロストール一方成为ゼネテス的部下。非ノーブル伯爵身分的主角此战后可以成为骑士。

时间要求： 历史时期七
前提条件： カルラ发布攻打ロストール宣言后

在ロストール的冒险工会见到ゼネテス并回答“力を贷す”，加入ロストール一方参战；接受ゼグナ矿山消灭怪物的委托，完成ネメア坠入次元空间的事件；之后加入ゼネテス的部队迎战カルラ，战斗结束后听闻政变消息，在城门前选择“立ち去らない”，并在5分钟内赶到王座救出ゼネテス，否则他将被处死；随后得知レムオン和公主失踪（堕入黑暗的那位公主）的消息，ゼネテス正式加入。若ゼネテス被处死的话，最终战他会被暗之公主驱使，作为BOSS挑战主角。

结局条件——ちょっくら行こうぜ

完成“古代の人形”的事件，并在第二次ロストール战争中加入ゼネテス一方对抗カルラ，最终战时ゼネテス在队伍中。

レムオン（雷姆恩）



ロストール另一大贵族世家リューガ的当家人，リューガ家和ファーロス家是政治上的对手，由于ロストール当权的エリス王后是ファーロス家，所以レムオン和リューガ家一直在集结党羽，伺机而动。另外，レムオン对已和ゼネテス订婚的ティアナ公主心存爱慕，于是レムオン和ゼネテス不仅是政敌还是情敌。在第二次ロストール战争中，レムオン趁乱发动了政变，杀死了エリス王后并嫁祸给ゼネテス，不过这是可以被主角所阻止的。

レムオン体内有吸血种族ダルケニス的本能，这一点被ファーロス家所察觉，并成为ファーロス家留着对付レムオン的杀手锏……

个人主要事件

时间要求： 历史时期一、二、三
前提条件： 主角初始点不是“黄金色に辉く畑”，也不是“旅先の小さな町”

在ノーブル和ロストール之间的道路上一定几率会遇到レムオン遇袭的事件（注意队伍中不能有第五人，也就是NPC成员），选择帮助他，完成整个事件后主角会被封为ノーブル伯爵并加封骑士。主角起始点如果是“黄金色に辉く畑”的话，则是初始事件中必定发生的剧情；如果起始点是“旅先の小さな町”，那么一开始就隶属ファーロス家，和レムオン将无缘。

时间要求：历史时期五
前提条件：レムオン好感度高于ゼネテス
　　レムオン请主角和他一起参加ティアナ的舞会，在空中庭院遇到了被シャリ施咒而狂暴的タルテュバ。战胜他后，レムオン表现出的ダルケニス本能被エリス王后所关注。

时间要求：历史时期五、六
前提条件：发生过空中庭院的事件
　　在ロストール的宿屋发现王后的密探ツエラシエル，选择跟踪他，和ゼネテス一起潜入リューガ邸，战胜狂暴化的レムオン使其恢复意识。

时间要求：历史时期七
前提条件：已完成上述事件
　　在第二次ロストール战争结束后，及时解决政变事件救出ゼネテス，レムオン和ゼネテス一起加入，最终战将不会作为BOSS登场。

结局条件——诛戮者は暗より来たる

　　主角必须为女性，完成上述一系列事件，并带レムオン参加最终战。

アトレイア（阿特蕾娅）



ロストール先王的女儿，自幼就双目失明几乎被人所遗忘，长期以来一直封闭着自我并与黑暗相伴，是主角拯救了她并打开了她长期封闭的内心。若未能及时拯救她的话，她将彻底堕入黑暗。

个人主要事件

时间要求：历史时期一、二
前提条件：在ロストール平民区接受取回人偶的任务，并从ゼネテス处得到“银龙の首饰り”。从ロストール王宫右侧利用“银龙の首饰り”进入两公主的房间，进右边アトレイア的房间，初识アトレイア和シャリ，但被シャリ赶走。

时间要求：历史时期二、三、四、五
前提条件：曾去过アトレイア的房间
　　再次去アトレイア的房间或在冒险工会，会被シャリ委托寻找“色惑の瞳”的任务，选择“引き受ける”。之后到“邪眼の迷宫”打败ティラの娘，得到“色惑の瞳”并亲自回到アトレイア的房间交给シャリ（若拖的太久则没有报酬），使アトレイア重见光明。

时间要求：历史时期二、三、四、五
前提条件：アトレイア视力恢复
　　去アトレイア的房间可以和她交谈并增加好感度，有时候她会提出问题，若问“自分は暗の王女……”之类的话时，任意回答均可；问“ティアナはきれいか”时，要回答“それほどでもない”；问“ティアナには会ったか”时，要回答“アトレイアに会いにきた”。以上回答若有差错，アトレイア的好感度将会下降。

时间要求：历史时期四、五
前提条件：アトレイア好感度达到“信赖”以上
　　来到アトレイア的房间，会被要求主角带她出去，要回答“外の世界を”；之后会遇到タルテュバ并和其战斗，结束后要选择“アトレイアを追う”；以后在アトレイア的房间可能会出现和她内心黑暗战斗的事件，这一战要故意战败，否则アトレイア好感度会下降。

时间要求：历史时期五
前提条件：曾败给アトレイア且她好感度达到“爱”以上
　　来到アトレイア房间会被邀请去参加舞会，选择“エスコートする”；之后会出现两公主相争的事件，此时好感度低的公主将会坠入黑暗，以后会成为最终战的BOSS之一。



时间要求：历史时期七

前提条件：完成之前的事件，カルラ发布攻打ロストール宣言后

在ロストール的冒险工会见到ゼネテス并回答“力を贷す”，加入ロストール一方参战；听闻政变消息后，在城门前选择“立ち去らない”，并在5分钟内救出ゼネテス，否则他将被处死。之后，在リューガ邸选择给王国捐款，接下来的情节选择“说得を续ける”，使アトレイア顺利登基成为女王。

结局条件——はじめてを一绪に

完成一系列情节，避免アトレイア暗落（也就是让ティアナ暗落），并使其顺利登基。

アンギルダン（安基尔丹）



ディンガル帝国的朱雀将军，年轻时曾是佣兵，和上代水巫女结婚并生下了イークレムン，后来作为28骑士之一，随ネメア一起击退了ロセン方的5000大军，勇猛过人。ネメア即位后，アンギルダン率军攻打ロストール，但遭到了挫败。根据主角的行为，他的命运也会有所不同……

主要人物情节

时间要求：历史时期一

前提条件：接受“黄泉の乙女像”探索任务

到“死龙の洞窟”深处的遇到アンギルダン并交谈（不需要与邪龙战斗），之后在リベルダム的酒场又可以遇到他。错过了该时期他将不会出现。

时间要求：历史时期三

前提条件：アンギルダン好感度在“友情”以上

在各地冒险工会会收到アンギルダン邀请信，在エンシャント王宫前遇到他，选择“引き受ける”答应成为他的副官，和ロストール交战时，必须6分钟内到达本阵。若拒绝副官的请求或未能及时到达本阵，アンギルダン就会战死。及时到达本阵的话，非ノーブル伯爵身分的主角可以成为骑士。

时间要求：历史时期四

前提条件：アンギルダン的ロストール攻略战失败

アンギルダン失败，撤回ドワーフ王国后，一个月内必须回到エンシャント王宫，听闻アンギルダン被降职处罚；超过期限的话，アンギルダン会被处死。

时间要求：历史时期五

前提条件：リベルダム陷落后前往アキュリース

目睹シャリ诱拐水巫女イークレムン的事件，并和前来阻挡的ジラーク战斗。战胜的话，アンギルダン正式加入，并得到“人鱼のイヤリング”，否则アンギルダン会死亡。若在ジラーク攻打アキュリース时还未触发该事件，アンギルダン会被处死。

时间要求：历史时期五、六、七

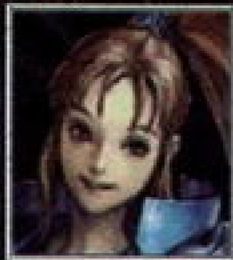
前提条件：アンギルダン在队伍中

在各地宿屋住宿，发生“人鱼のイヤリング”的事件，见到シャリ诱拐风巫女エア，在空中要塞ラドラス事件中顺利救出四巫女，アンギルダン会和女儿イークレムン相认。

结局条件——最后のあいさつ

アンギルダン存活且完成上述所有事件。

カルラ（卡尔拉）



出生于ロセン边境、自幼因战乱失去双亲的美少女，凭借自己卓越的军事才能，年纪轻轻就当上了ディンガル帝国的青龙将军，成为ネメア手下的得力助手，是一位传奇人物。カルラ以迅雷不及掩耳之势攻克了ロセン和リベルダム，平定了白虎将军ジラーク的叛乱，又指挥了第二次ロストール攻略战，和“剑狼”ゼネテス不分高下。由于她指挥果断、擅长奇袭和闪电战，有“疾风之青龙”的美名；又因为她的武器是钩镰，手段强硬，又被她的敌人称作“青之死神”。

NOTE: カルラ在PS2版就是封面人物之一，本作中又是惟一的封面人物，人气可见一斑。不算上玩家自创、没有固定戏份的主角的话，ネメア和カルラ应该就是真正的男女主角吧！

个人主要事件

时间要求：历史时期一
前提条件：事先来过ロセン一次并吃过闭门羹

再度来到ロセン，发生カルラ和门卫争斗的事件，选择“一绪に行く”，与其一同潜入ロセン完成剧情。之后在エンシャント的墓地处可多次与カルラ相遇，了解到她双亲遇害的过去和成为军人的原因。

时间要求：历史时期四
前提条件：被解放军领袖クリュセイス委托调查ロセン的ディンガル军情况

到ロセン时会被カルラ抓获，选择“……わかった”将背叛解放军投靠カルラ，之后要选择“逃がす”，否则クリュセイス会死亡。

时间要求：历史时期七
前提条件：已成为カルラ部下

在第二次ロストール战争爆发前去ロセン总督府见カルラ，可一同参加ロストール攻略战；ジラーク叛乱后，从ロセン总督府门卫得知カルラ出征アルノートゥン的消息，但アルノートゥン此时被封锁不可进入，在附近“圣光石の废矿”处会遇到カルラ，与其一同平定ジラーク的叛乱。回到ロセン后，カルラ和アイリーン会一同加入。



时间要求：历史时期七
前提条件：ロストール攻略战时加入ロストール军，在战场上放走アイリーン

首先在リベルダム的广场遇到アイリーン并和其交谈，接着在エンシャント的冒险工会被カルラ委托寻找失踪的アイリーン，然后在猫屋敷和ネモ交谈，得知有关圆桌骑士ヴァシュタール的信息，再从“伪りの森”来到オズワルド，最深处发现アイリーン并战斗。战斗时需要逃走，否则アイリーン会战死。最后回到ロセン总督府，选择“いらない”再选择“いいよ”，カルラ和アイリーン会一同加入；选择其他选项的话，只有アイリーン加入。

结局条件——大海原の向こうで

需成为カルラ部下一同参加ロストール攻略战，カルラ好感度达到“信赖”以上且随队一起参加最终战。



アイリーン（艾琳）



不让须眉的ロストール少女，剑术高超，梦想能够成为骑士，因追击偷盗“禁断の圣杯”的哥布林三人组而踏上了冒险的征程。由于在ロストール王国女子不能成为骑士，她加入了ディンガル帝国カルラ手下的青龙军。随着ディンガル和ロストール战争的爆发，她将如何面对自己的祖国呢？

个人主要事件（和カルラ的事件关系紧密）

时间要求：历史时期一、二
前提条件：主角初始点不是“王城のある大都市”，エンシャント的酒场发生遇到哥布林三人组事件后在各地的广场或酒场可遇到アイリーン并与其交谈哥布林三人组的下落，可重复多次。不在酒场遇到哥布林三人组，アイリーン就不会出现。



时间要求：历史时期一
前提条件：主角初始点为“王城のある大都市”，事先来过ロセン一次并吃过闭门羹。

アイリーン在队伍中时再度来到ロセン，发生カルラ和门卫争斗的事件。先选择“远慮しておく”，再选择“アイリーンがそう言うなら”，カルラ会暂时加入并展开ロセン的潜入任务；若第二次选择“圣杯夺回が第一”，カルラ和アイリーン的好感度会大幅下降，ロセン的潜入任务也不会出现。

时间要求：历史时期三、四、五
前提条件：主角初始点为“王城のある大都市”，完成セラ的相关事件，到“虹色の山脉”和哥布林三人组交战。

打败三人组后，圣杯被圆桌骑士アーギルシャイア夺走，アイリーン暂时离队。

时间要求：历史时期四
前提条件：成为カルラ部下并与其一同参加リベルダム攻略战。

选择“反逆者は逃せない”发生剧情战斗，カルラ和アイリーン的好感度都会上升。

时间要求：历史时期七
前提条件：成为カルラ部下与其一同参加ロストール攻略战

和青龙将军カルラ一起对抗ロストール军，アイリーン则负责大部队的断后。

时间要求：历史时期七
前提条件：加入ロストール军，对抗カルラ的青龙军

战场中遇到アイリーン与其战斗，战斗时一定要逃跑，否则战胜她的话，アイリーン就会战死，注意不要因为自动反击把她打死了。

时间要求：历史时期七
前提条件：已成为カルラ部下，白虎将军ジラーク叛乱后

去ロセン了解カルラ的消息，前往“圣光石の废矿”一起平叛，再返回ロセン时，カルラ和アイリーン会一同加入。

时间要求：历史时期七
前提条件：ロストール攻略战时加入ロストール军，在战场上放走アイリーン完成カルラ委托寻找アイリーン的任务，最后回到ロセン总督府，无论选择什么アイリーン都会加入。

结局条件——戻ってきた日常

主角初始点必须是“王城のある大都市”，アイリーン在队伍中参加最后决战，且好感度为“爱“以上。

アスティア（艾丝提雅）



破坏神ウルグ手下的圆桌骑士之一，是起始点为“始まりの地”的主角的母亲。她没有什么相关事件，其结局是二周目的新起始点“始まりの地”所独有的。

结局条件——终わりの地

主角起始点为“始まりの地”，最终战之前不能事先去龙王岛打败龙王，在“暗の门の岛”中得到ウルグ的魂。接下来在最终战打败龙王后，选择“やることがある”，接下来再战胜圆桌骑士ヴァシュタール即可。



《ZO》是一款值得用心体会的好游戏，虽然它的画面不够华丽，也没有语音，更没有什么吸引人的噱头，惟一能打动人的就是丰富而优秀的剧情，浅尝辄止通一次关等于没玩，重复多周目也未必能说自己就完全玩得明白。诸多形象饱满、性格各异的人物给人留下了很深刻的印象，而他们的命运甚至是生死，都掌握在玩家自己的手中。不过令人遗憾的是，游戏的角色培养系统比较单调，基本就是“接任务→得到魂点数→修得高级魂”的过程而已，只要肯花点时间，任何人物都可以成为全能型角色，同伴之间除了名字和故事不同，基本就没什么区别。最后，就是期待一下《ZO》的新作，但“暗耻”请千万不要再复刻了！

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

《命运之轮》让我们在日式A·RPG上体验到了以往美式A·RPG才会包含到的丰富内容。而《时之回声》又会有什么样的表现呢？就让我们一起来一探究竟吧。

系统解析

最终幻想·水晶编年史 时之回声

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

NDS	SquareEnix	A·RPG	2009年1月29日	日版
	1～3人	1Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

推荐度 A

文 宇轩

美编 Yangyu

攻略透解 GUIDE THROUGH

操作指南

A	攻击（长按蓄力）	L	呼叫同伴/固定魔法光环
B	跳跃（セルキー族可二段跳）	R	配合方向键切换使用角色或魔法
Y	拾获、举起、投掷物体	Select	切换地图
X	释放魔法	Start	进入菜单

魔法系统



本作的取消了魔石系统，改为了消耗MP的普通魔法形式，不过魔法光环和它的叠加效果依然与前作相同。所谓“叠加”即两个或两个以上的魔法光环重合时会形成新的魔法。比如“火魔法+火魔法=中级火魔法”，这是比较简单的一种组合方式。除此之外，还有高级一些的组合方法，比如“复活魔法+回复魔法=圣属性魔法”等等。叠加的方法有两种，第一种为多人叠加，即由多名玩家（或NPC）分别释放一种魔法，并将光环重合，如果光环发出了白光，即表示叠加成功，此时释放就会产生叠加效果。另外一种为单人叠加，利用在释放魔法时按L键可以将魔法光环固定的特性，分多次在同一位置放置魔法光环以形成魔法叠加。

两种叠加的方式效果相同，不过由于技能的限制，单人叠加最多只能进行三重叠加（第三次叠加也要习得技能后才可进行）。如果想要使用4重以上的强力叠加魔法，那就非得依靠多人叠加才行。需要注意的是，叠加次数也是有技能限制的，其他种族最多只能使用4重叠加，而ユーク族则可以使用5重叠加。另外还有一个小技巧，如果把NPC的AI设定为“まほういっぱい”，则当你使用魔法时，NPC也会很积极地将魔法光环叠加上来。

本作想要提升魔法伤害输出，就必须通过拾取敌人所掉落的オーブ（一种透明圆形道具，不同属性的オーブ其图案也不一样）。只要累计拾获一种类型的オーブ就能给该种魔法进行升级。

全种族技能列表

游戏中的每一个种族都有其所擅长的武器和独有的技能，这些技能只要通过升级就能学会。根据自己的喜好选择属于你的种族吧。

库拉樊多族(クラヴァット族)



等级	名称·	备注
3	剑チャージ	剑类武器蓄力攻击
10	マジックパイル3	开放3重魔法叠加
17	剑コンボ4	剑类武器4重连续攻击
22	チャージガード	当攻击时按L键可以进行防御
31	ガードカウンター	防御中受到攻击可以进行反击
45	マジックパイル4	开放4重魔法叠加
49	剑ブレイク	剑类武器双重蓄力攻击
53	リングホールド2	可以同时放置两个魔法光环

尤库族(ユーク族)



等级	名称	备注
3	杖チャージ	杖类武器蓄力攻击
18	マジックパイル3	开放3重魔法叠加
20	マジックパイル4	开放4重魔法叠加
28	リングホールド2	可以同时放置两个魔法光环
34	チャージガード	当攻击时按L键可以进行防御
40	マジックパイル5	开放5重魔法叠加
45	ガードカウンター	防御中受到攻击可以进行反击
51	杖ブレイク	杖类武器双重蓄力攻击

塞尔基族(セルキ-族)



等级	名称	备注
3	ラケットチャージ	球拍类武器蓄力攻击
18	ラケットコンボ2	球拍类武器双重连续攻击
11	弓チャージ	弓类武器蓄力攻击
15	ラケットコンボ3	球拍类武器3重连续攻击
21	3ウェイショット	3枚箭矢同时发射
27	マジックパイル3	开放3重魔法叠加
32	チャージガード	当攻击时按L键可以进行防御
38	ストレートアロー	箭矢带有贯通效果
43	ガードカウンター	防御中受到攻击可以进行反击
47	HP+20	最大HP+20
51	弓ブレイク	弓类武器双重蓄力攻击

利尔提族(リルティ族)



等级	名称	备注
3	枪チャージ	枪类武器蓄力攻击
12	ハンマーチャージ	锤子类武器蓄力攻击
17	枪コンボ2	枪类武器双重连续攻击
24	チャージガード	当攻击时按L键可以进行防御
31	マジックパイル4	开放4重魔法叠加
36	ガードカウンター	防御中受到攻击可以进行反击
41	枪コンボ3	枪类武器3重连续攻击
45	物理攻击+5	物理攻击力+5
50	枪ブレイク	枪类武器双重蓄力攻击

商店设施

当剧情发展到“街”后就能从这里的商店中得到各种各样的服务了。

装备品商店



可以买到各种基础防具和武器，不过能力都比较弱，只能在初期使用。

自由任务

和前作一样，本作中也有一些能够多人或单人完成的小任务。只要和河边的莫古利对话，就能看到所有的任务介绍与报酬要求。只要完成这些任务，就会得到一个礼物盒作为奖励，里面有大量好道具。另外，在任务结束时，莫古利还会限时散发一些奖励，赶快抢吧。自由任务除了在流程中自动出现外也可以依靠与村民对话或者是阅读迷宫中的提示板获得。

装备存取处



本作装备的数量大大提升，一些装备放在身上太凌乱怎么办呢？别急，装备存取处就是专为玩家解决这个烦恼而存在的。暂时不需要，又不舍得丢掉的道具就能先寄存在这里。

合成商店



最常光顾的商店。在这里，我们可以给装备镶嵌宝石、合成新的装备或者是将升级后的武器交换成宝石。一些合成武器所需要用到的合成书与素材也可以直接在这里买到。本作的合成系统基本上与前作一样，只不过大部分杂兵都不会掉落合成书，而需要从合成商店中购买。另外每一种装备都有一个等级，当玩家装备它们后消灭敌人即可获得一定的经验值，一些高等级的装备必须消灭高等级的敌人才能得到经验。最初装备的等级只有3级，如果给它们镶嵌了提升等级上限的宝石就能继续提升。



宝石是本作新增加的系统，玩家可以在迷宫中消灭敌人获得各种各样能力的宝石，只要在合成商店里将宝石镶嵌到装备上（根据装备的不同，所能镶嵌的宝石数量也不同）就能拥有该宝石的能力。你也可以在合成商店将3级或以上的装备交换为宝石，等级越高的装备，所能换到的宝石效果也越好。

卡片屋

卡片是本作所追加的一种集收藏、小提示、小游戏和实用性为一身的系统。当玩家在游戏中通过杀敌获得卡片之后就能在菜单中进行查看了。每张卡片都分为正面与反面两个部分，正面为华丽的插画，仅作为欣赏，反面为该卡片所附带的“特典”，也就是特殊效果。另外还有一个随机出现的“Tips”，作用为告诉玩家一些游戏中的小提示。得到卡片后，玩家可以去找河边商店里的莫古利对话玩小游戏。游戏的玩法很简单，只要在限定时间内使用触控笔划开规定形状的图案即可，如果划错了图案或是规定时间到了，那这张卡片就只能作废了。成功解除限定的卡片可以获得一定时间内的特典效果，直接在菜单中使用即可。

佣兵商店

本作中除了主角外，玩家还能够做成一些角色作为NPC陪同玩家冒险。和建立主角一样，这些角色的种族、能力、外貌也全都由玩家自己设定。不为玩家所控制的角色可以分别进行AI设定，不过除了最后一个外，其余基本没什么太大的效果，具体如下表。另外，玩家在游戏中也可以雇佣到一些特殊的佣兵，这些佣兵的外貌和能力都会有些不同，是否雇佣他们就全看玩家自己的喜好了。



AI列表

名称	备注
ついてくるだけ	只是跟随
みんなかんばる	大家加油
まほうはなして	不用魔法
いのちがだいじ	珍惜生命
まほういっぱい	只用魔法

流程攻略

今天是主角的生日，也是他形成人礼的日子。这个村庄有一个传统，每位成人都必须单独去森林中冒险，以证明自己的实力。和所有的村民对话后从上方出口就能离开了。

试炼迷宫一森

第一个迷宫纯粹是教学关卡，建议大家看一看莫古利的基本操作提示在进行游戏。第一个区域消灭所有敌人后会出现石板，将其投入台座内打开第二区域的大门。

BOSS 远古雕像



此BOSS的难度很低，它的攻击只有两种，向前砸地与360度旋转攻击。前者可以通过绕到其后方躲避，后者则要提前跳出其周身攻击范围。虽然直接攻击它身体的伤害很少，但玩过前作的人都知道，这个系列的BOSS大多都有一个弱点存在，只要抓住弱点伤害就会爆增。此BOSS的弱点非常好找，只要趁其砸地后的硬直时间跳到它头上猛踩便可。另外冰魔法也能很容易将其冻住，以方便玩家攻击。如果HP不够的话，战场周围的宝箱中就藏有三个回复道具。

村

打败BOSS后，在森的尽头，主人公发现了一枚巨大无比的水晶与一个名为谢尔洛塔的少女。少女将一枚小型水晶交给了主人公，并告知这是其成人的证明。原路返回村（途中打倒两名敌人可以反复挑战BOSS），年幼的エリル出门迎接，不想却突然病倒。此时谢尔洛塔出现并告诉主角エリル所得的是名为水晶热的瘟疫，必须马上治疗。为了寻找治病的药，主人公决定离开村庄求助。

街

离开村庄从大地图来到最上方的图书馆，从馆长拉凯克斯那里得知，想治疗水晶热，其药的主要材料是ブルドッズの角。返回中央水池场景与池边的两名孩子对话获得用水道的信息。离开街道从大地图即能进入用水道。注意离开前一定要从雇佣商店那里新建立3个同行的NPC，这样下一个迷宫就能更加容易些。

迷宫－用水路の入口1

场景1

进门后来到一块木牌前，根据提示上前抓住石头的侧面即可挪开。

场景2

消灭敌人后攻击右侧的石柱状机关使其到达底端，接着立刻跳到门前的平台下踩下机关即可打开大门。

场景3

使用雷魔法（黄色魔石）攻击魔法球，踩下隐藏于其下的圆形机关打开大门。

场景4



进门后首先攻击岸边的机关让中央的两个平台连接，推动湖中平台上的石头至移动平台上后攻击该平台的机关，最后利用对岸的第三个机关搬运石头压至岸边木牌处的圆形机关上打开大门。

场景5

前两个区域只要分别使用对应颜色的魔法攻击红黄蓝三种颜色的机关即可解开大门，第三个区域需要将一个长方形石柱推入墙内，之后返回场景4，从新打开的门进入场景6。

场景6

此区域需要连续消灭2批敌人，石板出现后将其放置在台座上即可直接返回场景2，从左侧的门进入场景7。

场景7

这里共有5个圆形机关和3个箱子。首先将其中任意三个机关用木箱压住，再攻击门前的石柱直到其发出蓝光后从左右两个升降梯上分别获得另外两个木箱。压住全部机关即可打开上方的门。进入门后从高台上跳下获得钥匙，这里就是场景6。再度返回场景7，使用钥匙打开大门，将4根石柱全部推入墙内就要开始BOSS战了。

BOSS 石牛



此BOSS拥有一个防护罩保护，普通攻击基本上对其无效。首先和同伴使用冰魔法攻击BOSS让其跌倒，接着跳上它的后背攻击黄色水晶处的弱点即可。它的攻击方式很少，频率也很慢，基本不会造成多少威胁。

村



回到街的图书馆与拉凯克斯对话获得药。返回村庄与谢尔洛塔对话，将药给エリル服下后出村。再次来到街的图书馆与拉凯克斯对话，被告知为了需要众人协助调查冰山上的遗迹作为其酬劳。

迷宫－冰の山1

场景1

此处的敌人会隐藏在地下，如果走到那些光圈上就会被突然出现的敌人弄晕。来到右侧的冰门前跳起拉动机关即可打开大门。

场景2

由于湖另一侧的地势较高，正常流程为先使用冰魔法攻击蓝色的罐子，再将罐子丢入水中冻结湖面即可通过。当然，也可以在湖的边缘使用二段跳通过，不过难度较高。

场景3

正常流程为先将石块推至岸边，再跳上石块抓住水池中央的吊环机关。不过如果你有二段跳技巧，即使不用推动石块也能拉到机关。来到悬崖边后抓住空中的吊索滑动到对岸。

场景4

消灭最初的敌人后出现拉环，之后一路利用新出现的平台和拉环来到下一个场景。

场景5

首先使用蓝色罐子的冰冻能力将湖面结冰，注意记住水中机关的位置。推动石块至水中机关上方后使用火魔法攻击橙色罐子，将其丢入湖面使石块沉入水中压住机关。再度将湖面冻结即可推动石块至湖另一侧的机关上了。

场景6

在记录点保存完毕后顺绳索滑下，注意不能滑到底，在离终点一段距离时便可按B键掉落至中央的一条细长平台上。消灭独眼怪后可以攻击蓝色石柱开启右侧场景的入口，不过里面只有两个宝箱而已，正确的道路在左下。

场景7

该场景中央的三个独眼怪即为BOSS了，它们的攻击力很高，又对魔法免疫，挺难对付。死磕乱打消灭后，出现黄色的石块。将它推至锥形的遗迹中央便能依照剧情自动返回大地图。

街



返回街图书馆与拉凯克斯对话，它似乎对山顶的遗迹很感兴趣。当然，委托没有那么快结束，我们还需要去另一处位于火山的遗迹。

迷宫—炎の山1

场景1

此迷宫的敌人大多为火系，使用冰魔法是最快的杀敌选择。来到上方平台后将炸药桶搬到石块前，使用火魔法攻击既能将石块炸裂。

场景2

此处一开始有火焰挡路。将一旁的水桶举起后使用"方向键+Y"将其投掷出去熄灭火焰。你也可以将水桶摆在火焰旁使用普通攻击打破，但注意只是单纯按Y将它丢出的话是不会破裂的。最后再次使用炸药桶炸开石块就能到达下一个区域。

场景3

首先躲过山上滚下的火球一路沿斜坡攀爬，由于AI的低下，同伴们多半会在这里损失大量HP，注意一旦通过后就使用L键将它们召唤到身边。接下来灵活运用水桶灭火的解谜方式一路前进即可。

场景4

此处的敌人都会顶着炸药桶出现，抢下它们的炸药桶后放置在4个长方形石块的中央，使用火魔法攻击即可破坏石块露出其下的机关。（由于BUG，在释放魔法时指示光环会穿透石块，无法完全对准炸药桶，不过影响不大）踩下全部4个机关即可取得钥匙进入下一个区域了。

场景5

此迷宫最难的场景，需要把半路上的水桶运送到最上层熄灭火焰。由于路很窄，火球的滚动速度又很快，所以经常会不小心掉下悬崖，重新再来一遍。最后存档并打开大门就是BOSS战了。

BOSS 火蜘蛛

此BOSS一样需要抓住弱点来攻击。首先到场景周围抓一个水桶备用，等待它变成球形撞墙后的晕眩时间将水桶丢掷在它头上熄灭火焰，此时攻击头部就能造成较大的伤害了。消灭BOSS后会出现一个巨大的机关，站在机关上召唤同伴一同踩下就能上升至火山顶部。照旧推动黄色石块至遗迹中央，剧情后自动返回大地图。

街

回到图书馆，拉凯克斯在了解到遗迹的情况后终于告诉我们委托已经结束了，可以回家休息了。不过，等主角离开后，他却一个人暗自狂笑起来，莫非这一切都是他在暗中策划的阴谋？返回村庄与谢尔洛塔对话，进屋休息。半夜，谢尔洛塔突然感受到了一丝异样，森林中的水晶也在一瞬间崩裂。另一边，拉凯克斯却带领着一群魔物，出现在冰冷的高山之巅……

清晨，主角从睡梦中醒来时，谢尔洛塔已经不见了，只有家门前蹲着一只长相酷似谢尔洛塔的黑猫。主角刚想上去查看，黑猫却逃走了。跟随黑猫来到森林中央的湖边，主角惊奇地发现硕大水晶只剩下几个碎片漂浮在空中。エリル告诉主角，他必须去将所有丢失的碎片找回来。



迷宫—图书馆1

场景1

主角怀疑这一切都是拉凯克斯干的好事，来到图书馆后发现这里竟然变成了魔物聚集的地方。第一个区域的蓝色小怪所掉落卡片的概率相当高，不过同种卡片最多只能持有3张。

场景2

消灭沿途的敌人后再骷髅怪出现的地方会发现一本书。将书举起后投掷到石台上就能打开区域的门。

场景3

此区域地上的紫色魔法书并不是为了解开机关用的，而是帮助主角进行攻击。只要将书本投掷到石台上就会自动对敌人施展强力魔法，推开巨大的书柜后可以发现隐藏的道路。

场景4



首先将梯子拉到平台边，这样就能爬上去跳至上方平台。白色的魔法球关需要先将魔法书放置到台座上，再快速跑到机关边引导指示光环在它附近释放即可。后半段场景先必须消灭两批敌人，接着使用雷魔法引导魔法书攻击书柜后的白色魔法球才能通过。

场景5

首先攻击场景中央的机关，让三个魔法球降下，接着在限定时间内使用白色魔法书分别攻击三个魔法球即可。注意尽量选择离魔法球最近的台座并记好魔法书刷新的位置，否则时间上会来不及。

场景6

消灭三波敌人后来到通往下一处场景的门前，攻击黑色石柱后会出现一个石台，此时快速将半路上的魔法书放置在石台上即可。

场景7

首先推动书架到下层压住机关让魔法球所在的平台上升。消灭所有敌人后举起魔法书至石台与魔法球中央的长方形平台上，并切换为同伴压住上方的机关让平台上升。此时再切换为主角就能将魔法书投掷到石台上引导其破坏魔法球。

场景8

打开下层尽头的机关后出现楼梯，将梯子推动到上层魔法球与台座中央（注意看地下的阴影）就能使用魔法书将魔法球破坏。消灭下层出现的两个敌人得到黑色的魔法书和BOSS之间的钥匙。将它投掷到下层的移动平台上再利用上层机关搬运到另一个台座前即可快速返回场景1。另外要注意的是上层其中一个宝箱是怪物伪装的。

BOSS 拉凯克斯

使用BOSS之间的钥匙打开场景3的大门后就能看到这一切的主使拉凯克斯了，原来他的目的是让古代的恐怖力量再度降临，而主人公们正好被他所利用。由于是人形BOSS，所以他没有任何弱点，而且还会召唤出三个强力的杂兵。首先要注意的是杂兵在一定时间后就会自爆，所以要么不予理睬，要么快速消灭。BOSS的攻击都为魔法攻击，主要有减速和毒魔法两种，有时也会快速释放近距离的闪电或火球。建议打法为绕圈战术，在躲避BOSS的魔法攻击后普通攻击两次紧接着快速围绕其转圈，如此反复。此战术虽然慢但却很安全，可以百分百躲避他的任何魔法。胜利后获得水晶的碎片，拉凯克斯使用魔法逃跑了。

村



出图书馆后返回村庄与记录点边的孩童对话得知遗迹的消息，在那里应该会有一些古代人的线索。

迷宫-遗迹

场景1

遗迹迷宫的敌人强化了不少，建议大家进入前先去锻冶一套强力的装备。第一个场景只需压住机关后就能下降至场景2。

场景2

这个场景是遗迹第二层的中央区域，有许多封闭的出口。但是现在无法解开谜题，我们直接从左上方出去。

场景3



此处会出现散发出蓝色光芒的魔法锥体，这是本迷宫主要的解谜道具。只要对它使用雷魔法并放置在台座上就能启动紫水晶。首先使用雷魔法攻击黄色魔法球，让椎体自动下落点亮台座。接着穿过针刺来到下方宽阔区域将台座上的魔法锥体搬运到右下角高台上传送出去即可。完成后从上方出口离开来到场景4。

场景4

这里同样需要将中央的魔法锥体搬运到下方台座上传送出去。此时从打开的出口返回场景2，将刚刚传送过来的两个锥体分别放置到场景中央的台座上，此时地面会自动下落。消灭出现的两个敌人后场景中央会出现第三个台座，不过我们要先从新打开的路口出去。

场景5

首先将入口处的魔法锥体搬运到下方，接着在不被流星锤攻击到的情况下快速攻击蓝色石柱将其推到底，踩下平台上升后露出的机关，最后将魔法锥体放置在台座上即可。

场景6

将魔法锥体运送到台座上后返回场景2，再次搬运锥体将其放置到第三个台座上，让整个场景下降，接着从下方的出口出去来到场景7。

场景7

消灭场景内所有的敌人后会出现魔法锥体，点亮紫水晶出现新的机关“摆吊”。由于此游戏透视的问题，我们无法准确判断吊环在空中的位置，建议大家等候在吊环上升至最高点时的位置垂直起跳，否则一定会抓狂的。（比如宇轩本人……）利用摆吊来到另一侧平台后通过。

场景8



首先利用右侧的摆吊来到浮空平台踩下机关，等待一会儿后载有魔法锥体的平台即会移动过来。将锥体放置到台座上，右侧的机关便会开启。接下来是整个迷宫最难的谜题了，玩家必须算准时间点亮锥体并破坏蓝色魔法球，待台座移动后迅速准确地将锥体投掷上去。整个过程稍有疏忽就可能前功尽弃，如果锥体掉落至下层，你还必须重新利用摆吊再去拿一次，祝大家好运。

场景9

最初从两个敌人身上可以分别得到一个锥体，将它们放置在台座上后来到场景上方攻击蓝色石柱，从升起的平台上快速获得第三个锥体。最后一个锥体需要利用摆吊获得，全部放置好后得到BOSS之间的钥匙。消灭所有敌人并踩下机关即是BOSS战了。

BOSS 鸟型魔导士

此BOSS的攻击以雷属性魔法为主，切记攻击不要贪心，否则很容易陷入麻痹效果的不利状态。当它在空中时，可以抓住其翅膀攻击，待其落下后击破左右两个翅膀上的蓝色水晶就能够对它的弱点造成较大的伤害了。胜利后与其对话获得古代人的大量信息，并得到了水晶碎片探测器。接下来用水路、冰の山、炎の山三个迷宫上都会有水晶碎片的提示，无论先去哪一个迷宫都是可以的。



迷宫—用水路の入口2

场景1

用水路2的场景与1相同，只不过机关和敌人都有了变化。跳入水中攻击蓝色石柱让水面退去，踩下门前的机关即可开门。

场景2

这里有两根黄色石柱，由于第一根石柱在一定时间后会自动弹出，所以我们必须用石块将其顶住，之后再去推第二根。

场景3

首先攻击石柱让平台上升，再推动石块压住机关后即可通过本场景。

场景4

很简单，消灭三批敌人后下一个场景的门会自动开启，不过敌人的能力不容忽视。

场景5

这里的三根石柱必须全部点亮后才可移开挡住机关的平台。首先我们把石块推到机关旁，再从左至右依次快速攻击三根石柱，最后将石块压住机关即可。

场景6

这里的三个区域可以通过沟壑相连，每个区域都有一块石头。将三块石头运送到区域最里端的三个机关处分别压住即可通过。此时返回场景2，从左下打开的门进入新的场景。

场景7

这里有三只前作的BOSS，不过现在我们的实力可以很轻松地将它们消灭，胜利后得到水晶的碎片。

迷宫—冰の山2

场景1

首先使用火魔法攻击红色魔法球，让石块出现。推动石块至冰面中央，再使用火魔法点燃橙色魔法罐并将其丢至冰面上即可。

场景2

这里有两种解谜方式，第一种和冰の山1的解法一样，利用冰火两种罐子推动石块至机关上压住开门。第二种方法是攻击蓝色石柱，然后在限定时间内拉动机关。无论哪种都可以到达场景3.

场景3

使用滑索来到对面平台，消灭所有敌人后会出现石板。将石板投掷到把手平台上，自己抓住把手上升至上方平台。在平台下降的同时将石板拿下即可将其放置到台座中。

场景4



利用把手机关来到对岸平台，首先将两个湖面都用冰罐冻住，跳起拉动第二个湖面上方的把手后出现蓝色石柱。使用火罐将第二个湖面解冻，再攻击石柱让湖底的台座上升，此时立刻将石板丢入台座中即可打开下一个场景的门。

场景5

消灭几批敌人后场景中央会出现BOSS房间的钥匙。此场景中两处冰封的湖如果用火罐融化可以发现宝箱。消灭所有敌人从另一侧进入场景6。

场景6

使用滑索滑到对岸，注意半路即要按B键跳至黑色平台并在其下落前跳至冰面上。

场景7

来到上方被封印的BOSS门前，这里需要首先记住两个机关的位置，再将湖面冻结后推动石块至冰面上，最后使用火罐融化湖面就能打开BOSS战的大门。

BOSS 冰山蛙

此BOSS的攻击方式很丰富，在湖中时它会使用手掌拍击岸边，威力巨大。出水后还会使用带有跟踪性质的水魔法。建议玩家直接跑到场景周围找到冰罐后将它所在的湖面冻结，此时它会被强制腹部朝上弹至岸边。抓住机会踩踏它的腹部吧，如果一次未能搞定，也可以再度融化湖面，诱导其进入湖中，如此反复即可。胜利后得到水晶碎片。

迷宫—炎の山2

场景1

首先找到位于场景上方的水桶，用它扑灭门前的火焰即可进入下一个场景。另外消灭所有的敌人后会出现炸药桶，炸开出口下方的石块会出现一个宝箱。

场景2

先拉动位于入口处的把手，再利用两个石块间的移动把手来到下方的出口。位于右侧的场景中可以获得两个宝箱。

场景3

消灭入口处的敌人出现炸药桶，炸开挡路的石头就能从右上方的出口离开。如果利用半路上的水桶扑灭入口处高台上的火焰则会出现一个宝箱，在其中可以得到增加角色能力的道具。

场景4

攻击场景中的蓝色石柱后会出现石质平台，利用平台移动前行即可。后半段场景也仍旧依照此方法通过。

场景5

消灭此场景内的强力敌人后出现炸药桶，用其炸开上方的石门就能通过。拉动场景右侧的拉环可以获得一个宝箱。

场景6

踩下右上的机关后就能打开下方场景的门。另外位于右侧中央的机关可以在多人配合时得到一个宝箱，右上角有记录点，最好记录一下。

场景7

此处有三只强力敌人，相当于BOSS战了。它们都会使用防御力强化的魔法并且擅长防御，小心进攻多回复才是王道。胜利后得到水晶的碎片。

村



返回村庄进入森林与湖边的エリル对话，每交出一块水晶的碎片，玩家都能够看到一段有关于谢尔洛塔过去的记忆。三块碎片全部交出后返回村庄与森林入口处小屋前的魔导士对话，获得图书馆の键。

迷宫—图书馆2

场景1

攻击蓝色石柱让书架后的魔法球下降，此时快速将书本放置到台座上并使用雷魔法引导其攻击魔法球。消灭其后的敌人并推开书架即可来到下一个场景。

场景2

首先利用梯子来到书架上层，攻击机关让书架旁的平台开始自动升降。将下层地上的魔法书利用移动平台搬运到上层，注意先不要放到台座上。返回下层，推动上方的书架至移动平台前，再次利用梯子来到上层，看准时间攻击开关让平台停留在最上方与书架相连。此时终于可以将魔法书放置到台座上，引导光环攻击浮在空中的魔法球了。消灭出现敌人后得到新的魔法书，将它放置到[illegible]另一个台座上打开出口处的门。

场景3



这里共有三名敌人，前两个可以直接使用普通攻击解决，而书架另一侧的狮子就只能依靠魔法或者是弓箭（可以穿透书架）来消灭了。建议利用魔法书使用雷魔法引导其进行攻击，这样会有效率一些。全部消灭后书架会自动下沉，并出现BOSS之间的钥匙。

场景4

先将角落处的梯子推至一旁隐藏的书架上方，攻击机关使得书架上升。搬运梯子至另一侧压住机关，消灭底层的所有敌人后利用梯子来到上方平台获得魔法书，将书本放置到台座上就能开门。

场景5

此处有一个十分讨巧的办法就是利用将大量不用的素材（如XXの粉）叠加，直接跳至出口处的平台上。如果你想用正规的办法，可以先将书本放置到台座上，并迅速拉下魔法球使其下落。开启隐藏的升降书架后再搬运空书架至另一侧得以通过。另外此场景还有两个宝箱怪，消灭它们后可以获得合成配方或是首饰。一路返回场景1打开BOSS之间的门开始BOSS战。

BOSS 魔法书架

此BOSS异常难对付，由于攻击范围大又会使用冲刺等快速移动，经常把人打成各种异常状态。它的惟一一个弱点在头部，跳起来攻击即可，胜利后获得水晶碎片。

村

再次返回森林与エリル对话得知只剩最后一块碎片了。与村庄中央的两个孩子对话得知遗迹还有另一个秘密入口，最后一块碎片就在那里。

迷宫—遗迹2

场景1

召唤同伴踩下机关后平台并没有像往常一样落下，而是打开了另一个入口，还真是神奇呐。

场景2

两波敌人后场景中央会出现一个大型机关，召唤队友一起按下后平台会自动下落。

场景3

首先来到下层快速按下5个机关，注意如果被红外线警报发现就会从天上掉落三个已经点燃的炸药桶。拾取魔法锥体后利用警报器的一端跳至浮空平台上，再依照老办法点亮并放置台座上即可。

场景4

先将台座上的魔法锥体搬运到下方的另一个台座上。通过针刺陷阱后攻击机关让带有锥体的台座移动过来。最后搬运魔法锥体至右下角高台上的台座中即可。

场景5

先来到摆吊处，这个摆吊并不是为了让玩家来到对岸，而是用于荡到上方平台取得魔法锥体而设的。带着魔法锥体来到右下角，利用拉环将锥体运送到高台上的台座处打开大门。

场景6

快速以任意次序将两个蓝色石柱开启，之后踩下机关后即可。此场景的宝箱中藏有配方书，另外为了避免敌人的干扰，先清空它们为妙。

场景7

这个场景分为上下两层。在拉手处掉落至下层后来到右侧从台座上获得锥体。来到最右侧的高台上将两个木箱搬运至台座左方的高台边，拾取锥体利用木箱跳上高台并放置在位于升降平台的另一个台座上。

场景8



不用理会台座和晶体，直接消灭这里出现的数批敌人即可获得最后一块水晶碎片。

迷宫—森2

场景1

沿着细长的道路来到上层尽头取得箱子，将其压住机关即可。

场景2

按照老办法运送魔法锥体至台座上，注意门前那堆针刺陷阱。

场景3

消灭该区域的所有敌人即可来到放置水晶的湖边，将最后一块碎片安放好以后水晶终于复原了。此时上方的入口也已经打开，让我们进入下一个场景吧。

场景4



此处会有一种蓝色的新机关出现，只要使用任意魔法攻击它，它就会向四周反射这种魔法。利用这个特性，我们可以同时击中三个火魔法球。在出口打开的同时，还会有一个魔法石块出现，只要触碰它就会自动移动到下一个场景。我们先不要跟随魔法石，从左侧的出口进入场景5.

场景5

消灭这里的所有敌人后会出现同样的魔法石。此处的蓝色机关对解谜没什么用，不过可以快速消灭不少敌人。另外上层场景会有许多宝箱，有心情的可以去逛逛。

场景6

跟随魔法石来到场景7，分别触碰刚才的两块魔法石让其自动移动至场景中央。搬运该场景内的蓝色机关至三个升降魔法球中央，看准时机使用火魔法攻击蓝色机关即会出现最后一个魔法石。当所有的魔法石都移动到场景中央后获得BOSS房间的钥匙，打开门就是BOSS战了。

BOSS 远古雕像2

除了能力强化外，此BOSS还会使用远距离的冲击波和激光。不过对于弱点没变的它，我们还是可以用老办法解决。记得吗？猛踩它的头吧。

废村

离开迷宫后主角惊奇地发现这里竟然是一个废弃的村庄，并且村庄的布置与他家乡的村庄完全一样。与谢尔洛塔和村人对话后得知了事情的真相，再次与谢尔洛塔对话选择第一项就能够离开这个时空的裂缝。返回街与图书馆门前咖啡屋的NPC对话获得墓地的情报，它便是下一个目的地。

迷宫-墓地

场景1

首先使用消除魔法（青色魔法）将蓝色机关的毒气解除。搬运它来到上层平台，压住机关后对它使用火魔法就能点燃蜡烛了。此迷宫会出现一些隐形的敌人，直接攻击它们的伤害会很弱，最好先使用回复系魔法（绿色、橙色或青色）让它们显形后再攻击。

场景2

这里有上下两个路口可以选择，先后次序由玩家自己决定。这里建议大家先走下方的路口。

场景3

搬运三块石块至机关上，特别是最右侧在水中的机关，先要将前两个机关压住后才能搬运，很是费事。全部压上后将一个机关自动运送到场景2。

场景4

返回场景2后走上方出口，首先触碰中央的魔法石块，露出其后的机关。使用消除魔法解开蓝色机关的毒气后将其放置到机关上层的平台上。接下来需要搬运场景中的木箱和木桶压住两个机关。最后对蓝色机关使用火魔法即可点燃三根蜡烛。

场景2-2

分别从场景3和场景4来到场景2的高台上打开机关让两个蓝色魔法球降下。搬运下方的蓝色机关至三个魔法球中央，再使用冰魔法即可开启道路。

场景5

此场景弥漫着毒气，会不断扣除我们的HP，所以行动一定要快。首先搬运入口处的石罐至湖边，接着使用雷魔法攻击湖中央的黄色魔法球，出现蓝色石柱后将其开启，并在限定时间内投掷石罐至一个机关上，自己踩上另一机关开启大门。

场景6

此场景开始需要推动棺材来解开谜题。我们首先推动嵌入墙内的棺材至中央的移动平台上，拉动机关运送棺材至上层中央的凹槽处形成桥梁平台。接着运送中央的棺材至右下石块前的凹槽处，这样就能推动石块压住门前的机关了。

场景7



如果你图省事的话，这里只需要搬运两个棺材。首先搬动上方那口单独的棺材至左侧的凹槽处，再搬运右侧靠下的棺材至左侧移动平台边。控制一个角色踩下移动平台的机关，让平台移动。接着再推动刚才那口棺材与移动平台平行。最后松开移动平台的机关，棺材就会自动被推向水池中。这其实是利用了一个小BUG，正确的解法还需要利用到右侧上方的那口棺材。接下来只要利用消除魔法解开石板的毒气，将它放置到台座上就可以了。

场景8

这个场景又会有毒气出现。如果你怕推棺材耽误太久，可以先将最外侧的棺材挪开，推动石块压住入口处的机关开启绘有眼睛图案石罐的防御壁罩。只要在其保护范围内，就不会受到毒气的伤害。接下来将上方横向的石块推入墙内，再将纵向的棺材作为桥梁架在凹槽处，这样就能推动石块来到左上方的小移动平台处了。不过别急着搬动机关，把魔法罐丢至平台上后再推动石块到其上方，此时搬动机关就能顺利将石块压住上方的机关了。最后踩上门前红色的机关就能打开大门。

场景9

本场景解谜方法思考起来有些难度。首先攻击蓝色石柱让水位下降，之后快速将湖底的棺材拉出并将石块推至其上。等待水位上升后推动棺材至蓝色机关下，站在石块上使用消除魔法解除蓝色机关的毒气就能利用它同时引燃湖面上的两根蜡烛了。使用出现的钥匙打开门后终于要面临BOSS战了。

BOSS 死灵公主

这个BOSS相当不好对付，平时它是隐形的，同样需要对其使用回复系魔法才能让她露出原形。她的普通攻击有两种，一种是大范围的镰刀攻击，另一种为带有火焰的冲刺。另外如果被她抓住，还会进入带有倒计时的死亡宣告，无视HP10秒后直接死亡。她的弱点为颈部的封印，待其受到较大伤害趴在地上休息时即为攻击的最好时机。如果途中HP或MP不够，还可以通过击破她释放的黑色心型魔法球来获得回复道具。

迷宫—图书馆3

再次来到图书馆，这里的布置又发生了变化。这里的大部分场景都只需要消灭所有敌人或使用书本破坏魔法球即可。惟一有难点的地方就在于中间有一处需要快速击破两个魔法球，如果等待书本刷新的话是来不及的，需要将下方的另一本书运到台座旁备用。最后在内部调查发光的书本即可获得采掘场的情报。

迷宫—采掘场

场景1

场景入口处拥有4个魔法球的平台可以使用火魔法攻击其中一个，从而让平台朝该方向移动。消灭这里所有的敌人后控制平台来到湖的另一侧通过。

场景2

此场景需要启动两个把手机关。第一个位于场景右侧，可以直接抓取。第二个先需要找到场景下方的魔法罐，将其运送到绘有图案的蓝色石板上有立刻跳上去。魔法罐会自动上升，这样就能够得着把手了。返回场景1，来到迷宫入口处那一侧会发现新的石块，将石块拉出后就能获得石板了。

场景3

此场景弥漫着毒气，还是用老办法，将魔法罐放置到蓝色石板上，这样会暂时得到防护罩的保护。这里的移动平台只要踩下对应的机关就能自由移动。点燃湖上方和右下方的两根蜡烛开门。

场景4

先将平台移动到湖中央移动的把手机关下，等待把手经过时跳起抓住即可。

场景5

消灭所有的敌人会出现黄色魔法球，使用魔法击破后搬运场景中央的石头压住机关就能开门。

场景6

首先攻击蓝色石柱启动机关，在限定时间内爬上三层，听到提示音即表示成功。如果来不及的话可以通过击打黄色魔法球启动升降台，再返回底层启动一次石柱即可。

场景5-2

从出口出来后发现这里是场景5的上层，消灭一个敌人下方就会出现新的黄色魔法球。将其击破并攻击下方的机关，最后推动石块至另一头的机关上就能返回场景4。

场景4-2

踩下机关让石块下落击破场景4之间的阻隔。移动平台拾取中央的木箱后来到左上角的门前将机关压下，拉动浮在空中的把手打开大门。

场景7

首先利用火魔法罐让冰面融化，再搬运冰魔法罐至湖边，看准平台移到另一头的瞬间将冰面重新冻上。推动石块压住机关后启动升降平台。返回入口处攻击蓝色石柱，在限定时间内快速来到上层利用滑索（或者2段跳）来到刚刚降下的平台上，等待平台自动上升就可以获得蓝色机关了。

再次运送一个火魔法罐至上方，将湖面解冻后会升起第三个黄色魔法球，利用蓝色机关同时击中三个魔法球即可。

场景8

消灭所有敌人后场景下方的两个机关中央会出现一个木箱。用它压住其中一个机关后利用上下两层机关让落石顺利通过，打开场景4左侧的出口。消灭场景4所有敌人后从打开的门进入最后一个场景。

场景9



这里的湖面上有火柱出现，移动平台的时候千万要小心。首先将4根蜡烛点燃，在场景右下角会出现一个魔法罐。将魔法罐放置到旁边的蓝色石板上，利用它取得高处的火魔法罐。融化旁边的冰面后来到中央的蓝色石板处，再次利用魔法罐的能力拉下机关获得石板。最后运送石板与魔法罐回到右下角融化的冰面上，利用魔法罐来到高处平台踩下机关，这样就能顺利将石板放到台座上了。

场景4-3

在场景3获得钥匙后返回场景4，踩下机关水底会出现三个魔法石块。按X键沉入水底触碰石块使其上升，终于到达BOSS之间的门前了。

BOSS 壁虎

此BOSS的攻击较为频繁，其吐出的水泡都带有毒等异常状态效果。特别注意当它腹部膨胀时会使用全屏毒攻击，只有在陆地上才能幸免。建议玩家直接在陆地上使用远程攻击慢慢消耗，如果它在墙上时被击落，则会露出位于腹部的弱点，直接跳上去猛踩吧。

祭坛

终于凑齐打开门所必需的手杖了，接下来我们要分别去冰の山和炎の山山顶的祭坛触发剧情。由于两处的门全都打开了，这次我们就无需理会机关与敌人，快速爬上山顶便可。

迷宫-门

场景1

径直向前，推动半路上的石块让石柱下落后来到台座处。将附近的一块巨型石头推开能够找到位于其上方石柱顶端的石板。将石板放置在台座上就能开启道路。

场景2

攻击蓝色石柱并迅速压下一帮的机关，之后立刻利用4根升起的柱子跳跃到上方平台。触碰魔法石块后顺利来到出口处。

场景3

首先攻击开关让石块落下，之后再攻击右侧的蓝色石柱让平台落下挡住石头的去路。这样就能撞碎挡路的墙前往上方的出口了。

场景5、6



直接从左侧的出口出去来到场景6，消灭敌人后得到它们身上所带的魔法罐。搬运魔法罐至场景中央的机关上，利用它来到场景5的上半部分。使用滑索来到场景中央，踩下机关后推动石块压住机关，从原本石块所在的位置获得石板，利用移动平台运回场景上半部分的台座开门，返回场景6。消灭所有敌人后踩下机关击碎石柱下方的石块。再次利用魔法罐上升到前往5区上半部分的平台上获得石板。最后将石板运回台座上即可。

场景7

先踩下场景上方的机关放出石球（每踩一次会滚出两个），之后立刻拉下拉环让石球改变轨道击碎中央的大石。注意拉动拉环之前一定要按L键将同伴招呼到身边，如果它们挡在路上则会影响石球的滚动。跳入中央的凹槽处召唤同伴踩下机关，上升至场景8。

场景8

避开落下的石球搬运一个魔法锥体至上层平台，将出现的敌人消灭后获得BOSS之间的钥匙。利用滑索来到场景9.

场景9

从下方返回场景7，使用同样的方法压下机关放出石块后攻击蓝色石柱，让第二个石球改变轨道击碎挡路的石块。消灭所有的敌人后回到场景9，同样搞定此处所有的敌人利用黑色平台跳至BOSS房间的门前。

BOSS 远古机械

第一次同时对付两个BOSS一定会感到头疼。它们最大伤害输出的招式便为从头部射出的激光，通常不防御的话直接能够损耗我方80%的HP。另外还有使我方陷入黑暗状态的特技。它们的弱点都在腹部，需要先攻击一段时间后待其翻过来即可击中。

迷宫-塔

场景1

拉开两个石块得到隐藏在后面的冰魔法罐，冻结旁边的湖面后将其中一个石块推到湖中央，然后站在石头上手举炸药桶将上方的石块炸掉。带上冰魔法罐来到第二层冻结另一个湖面，炸开蓝色眼睛标志下方的石块后踩下机关让一旁的平台升起。使用摆吊来到第三层，利用火魔法罐和冰魔法罐的配合将石块压住水底的机关，之后冻结湖面得到水桶，熄灭火焰就能从出口出去了。

场景2

电梯上无需理会那些机关，专心消灭敌人即可。全灭后机关出现，踩下即可上升至下一场景。

场景3

有毒气存在的房间，还是需要魔法罐来提供暂时的保护。首先攻击蓝色石柱，再迅速将两根黄色石柱推入墙内。如果一次性推两根时间会有些紧迫，建议在第一根黄色石柱推完后返回将蓝色石柱再次推到底，然后继续处理另一根。

场景4

此场景一路上都会有可怕的针刺机关或流星锤。利用摆吊和移动平台来到位于中央的出口即可。

场景5

又是有毒气的房间，消灭敌人后从下方的门返回场景3上方，按照3142（从外向内）的顺序推动石柱解除毒气。接着从右侧的门来到场景4，使用魔法控制移动平台到右上方后利用木桶或魔法罐击破黄色魔法球，再次回到场景5。将石板放置在把手机关上后运送到另一侧，开门进入场景6。

场景6

乘坐与之前一样的电梯上升，和之前一样消灭所有敌人即可。利用电梯上方的摆吊还可以获得一个配方书。

场景7

穿过平台与平台之间狭窄的通路即可，无需解谜。

场景8

首先将魔法锥体放置到移动平台的台座上，利用它移动到对岸后将锥体拿下。这个平台下方也有一个小型台座，将魔法锥体放置到其上后自己绕到滑索处乘坐滑索来到中央的机关平台上。踩下机关，顺路拾取锥体后将其放置到左下角的台座上。最后在右侧下层平台上放置该锥体即可将其传送到下一个场景。

场景9

取下刚刚传送过来的魔法锥体，消灭场景中所有的敌人后将锥体放置到新出现的魔法台上，返回场景7。通过两个快速移动的平台取得锥体后将它放置到右侧的台座上即可。

场景10

取下魔法锥体放置到上下移动的台座上。原路返回场景9，从刚打开的通路进入场景10的另一侧。利用移动平台来到右侧有两根蓝色石柱的平台上，来回攻击石柱直至它们全部点亮后即可得到第二个魔法锥体。平台边的那些开关可以将移动平台传送过来。将两个魔法锥体都搬运至中央的台座上，从右侧进入第三个电梯。

场景11

最后一个电梯会不断地伸展，消灭所有的敌人后获得BOSS战的钥匙，最终战即将打响了。

BOSS 拉凯克斯

拉凯克斯加三个杂兵，和以前在图书馆中一样的阵容。不过此战拉凯克斯强化了不止一点点。他的恶魔之手不但能够释放出魔法球，还能带有大范围的爆炸效果。如果看到他将右手高高举起，千万要躲开，否则不但会受到较大的伤害，攻击力也会在一定时间内被削弱。

BOSS 拉凯克斯 最终形态

吸收了水晶力量的拉凯克斯完全恶魔化了。它会依次召唤出三根石柱、双手和身体。如果等它们都召唤完毕，拉凯克斯就会与它们合体成为巨大的怪物。所以我们尽量在其召唤的同时将它们快速破坏。虽然处于召唤状态的拉凯克斯防御力很高，但攻击力也相对较弱。对付他就不用想找什么弱点了，硬拼就是胜利。

END

原来，谢尔洛塔的真身一直被封印在塔中，而之前的谢尔洛塔只是其意念化身成为的黑猫。为了阻止拉凯克斯的阴谋，谢尔洛塔命令主角将水晶破坏。上前攻击水晶后，一切都消失了，没有拉凯克斯，没有谢尔洛塔，一切似乎都只是一个梦境而已。第二天，主角从家中醒来，再次穿过森林后，看到的只有空荡荡的湖面。忽然，他发现自己身上还有一块水晶，那是谢尔洛塔在成人礼上给他的，现在这一切都没有意义了。主角将它丢入水中后，转身离开。

那块小小的水晶沉到了湖底，慢慢地开始散发出了微弱的光芒。水晶的故事，也许并没有就这样结束……

关于多周目

看完结局字幕后，游戏会自动返回村庄场景。此时便可去各个迷宫自由挑战了。另外下方还会出现一个隐藏迷宫，和前作的隐藏迷宫完全一样，就连BOSS都是相同的（偷懒啊偷懒）。另外，游戏的主菜单界面会出现一个“はじめから+”选项，进入后可以选择Hard难度开始游戏，主角也可以重新从佣兵中进行选择或是新建一个。Hard难度的流程不变，继承所有东西。最初森林的敌人强度与最终迷宫差不多，可以接着玩。Hard通关后还会追加Veryhard难度。也就是说，你至少要玩三遍才能算真正通关，慢慢挑战吧。

推荐度 B



北斗神拳 拉奥外传 天之霸王

北斗の拳 ラオウ外伝 天の覇王

PSP	Interchannel	FTG	2009年1月22日	日版
	1～2人	5040日元	无对应周边	

《北斗神拳》自1983年连载至今已经有25年的历史了，实际上单行本发售总量早已突破1亿部的销量。自2006年3月24日开始连载的《北斗神拳 拉奥外传 天之霸王》虽然只是“《北斗神拳》系列”同人性质的外传，但其影响力也绝对不容小视，先前已被编成TV动画连播，今天，由此而改编的同名游戏《北斗神拳 拉奥外传 天之霸王》也终于登陆PSP，游戏一改PSP平台该系列前作的“柏青哥”的游戏方式，而是变成了更加彰显漫画原著热血爽快的格斗游戏！游戏素质究竟如何，快随我往下看吧！

文 Edie 编 洋葱 美编 Juxi

原著漫画故事梗概

本作讲述的是《北斗神拳》中出场的“健次郎”宿命的对手、兄长“拉奥”年轻时的故事。整部作品以拉奥的视点展开叙述，讲述了拉奥设立“拳王府”、与爱马“黑王号”的相遇、道奇的卡桑德拉收容所的真相以及拉奥为什么要成就霸业的原因等等。



▲世纪末的霸主——拉奥，浑身流露着王者的霸气。

主要登场人物介绍

拉奥



北斗神拳四兄弟中的老大，能使出北斗神拳。自封为“世纪末的霸主”，用拳头的力量来掌控这个乱世。

龙狼



收集这乱世的情报，是南斗的智将，因此是南斗流鸥手。

尤达



南斗六圣拳中的一派，擅长谋略，是南斗红鹤拳的传承者。

修伽



为了协助拉奥实现其霸业之梦，特从修罗之国前来加入他的团队。作为拳王军的军师，使用的是“崇山旋风脚”。

佐久夜



突然出现在拉奥的面前，并自愿加入拳王军的谜之女军师。

龙加



尤丽娅的亲哥哥，冷眼观看这个乱世的动向，使用泰山天狼拳。

萨奥沙



号称“圣帝”，在这乱世中与拉奥水火不容，使用南斗凤凰拳。

蕾娜



拉奥的青梅竹马，与哥哥修伽一起从修罗之国渡海而来。是一个暗恋着拉奥的双剑骑士。

道奇



北斗四兄弟的老二。他的天赋才能被人称为是最接近继承者的男人。擅长利用北斗神拳中的医术，来救助幸存的生命。

健次郎



北斗神拳四兄弟中的老小，“北斗百裂拳”是他的必杀，在本作中作为隐藏人物登场。

游戏模式

Story Mode是故事模式，以操控主角拉奥而展开的故事剧情模式；VS CPU是电脑对战模式，由Free Battle（自由选战CPU模式）和Survival（生存模式）以及Time Attack（计时模式）组成；Practice是练习模式，新手玩家练习上手的好去处；Network是网络对战模式。

格斗奥义详解

基本操作

△	跳
○	弱攻击
×	强攻击
□	防御

游戏中角色被攻击或者攻击到对方后，屏幕下方的能量槽便能积攒，从而发动必杀技和超级必杀技。



▲在故事模式中，只需一路狂按○+R即可，没有任何难度。

隐藏要素

本作惟一的隐藏要素莫过于终极隐藏人物、系列的历代主角健次郎的乱入了。其实满足条件相当简单，即首次打穿故事模式后，在故事模式选项里，选择新出现的"Continue"选项再打一次故事模式，最后打败健次郎后，从此便能任意选择健次郎了。



◀继续完成故事模式以解禁健次郎。



▲"你已经死了……"如此经典的台词，仿佛让我们回到了童年。

战斗心得

作为一款格斗游戏，从格斗游戏的3大要素（手感、平衡性、判定及连续技系统）来看，本作是不合格的。游戏的手感比较生涩，没有动画中拳拳到肉的快感。游戏甚至连投技的设定都没有，而且在×+R+L的超级必杀面前，一切都变得十分渺小，因为即使在被击打或硬直情况下，都能强行发动，瞬间逆天。也许是厂商为追求最后一点"平衡"，有些角色的必杀对方只要打中就会100%命中，但有些角色是无论如何也无法一口气全部命中对方的，因为判定实在是飘忽不定，所以原本很多理论上能成立的连击却无法成立。尤其是主角拉奥以及健次郎等人几乎是强到掉渣。场景中的障碍物也只是摆设，碰到它们就会自动碎裂而已，不会产生任何互动以及附加伤害等效果。综上所述，本作有着绝对生硬的手感、非常混乱的攻击判定、众角色之间没有平衡性可言，但好在必杀演出的效果以及动画中原班声优的热血语音使得本作"看上去更美"，可以说是完全忠实再现原作动画的魅力。以下是笔者总结的最速通过故事模式的最简单也是最实用的方法：①对方HP比自己少的情况下，按住□进行防御，由于防御是无敌的，时间耗尽后便能取得胜利；②一路狂按○+R即可迅速通关。



▲诸如"北斗百裂拳"等众多热血个性超杀在本作中完美收录。

按键指令一览

○+R/L	强攻击的特殊攻击
×+R/L	弱攻击的特殊攻击
○+R+L	必杀（消耗一格能量）
×+R+L	超级必杀（消耗两格能量，硬直情况下一样发动）

玩后感

游戏画面采用了全3D卡通渲染，将原著漫画中的经典人物及标志性必杀一一原汁再现。但过于简单的游戏模式和僵硬的手感甚至奇怪的判定以及可忽略不计的连续技系统注定使得本作只能是一款小品级的二线FANS向游戏，因此只推荐给原著漫画的死忠。

文 洋葱 美编 澄香

噬魂师 战斗共鸣

SOUL EATER ソウルイーター BATTLE RESONANCE バトルレゾナンス

连载于《月刊少年GANGAN》的少年漫画《噬魂师》以格斗游戏的形式在PSP上登场了！这部世界观奇特的漫画自连载以来受到了许多读者的支持，2008年被BONES公司作为建社十周年的纪念作品改编成动画后人气更是急速上升。那么根据这部人气作品改编而成的游戏素质究竟如何呢？让我们往下看吧。

基本操作

○	固有技
□	职人攻击、格斗攻击
△	魔武器攻击、术攻击
×	蓄力
L+R	魂之共鸣
十字键	移动

推荐度 C

噬魂师 战斗共鸣			
ソウルイーター バトルレゾナンス			
PSP	NBGI	FTG	2009年1月29日	日版
	1～2人	5040日元	无对应周边	

STORY

作品的主角是就读于“死武专”的数名学生。在这个名为“死武专”的学院内，学生们被分为“工匠”和“武器”。若能够收集99个人类的灵魂以及一个魔女之魂，那么作为“武器”的学生就有机会升级为“死神武器”……

故事模式

第一次进入故事模式时玩家只能从玛卡、黑星以及基德这三位主角中选出一位进行游戏，成功通关一次后才能使用其他角色。此模式中共有51个任务等待着玩家挑战，注意任务的中途是无法更换角色的。不过实际上玩家只需要完成第49号任务，故事模式就算通关了，听完片尾曲后再次进入故事模式，最后的第50、51号任务便会解禁。





▲接受了49号任务后很多玩家会发现，无论怎么攻击敌人的HP都不会减少。其实这件任务的敌人本体被悬挂在场地中央的上方，是一个长有三只眼睛的球状物体，只有攻击它才能给对手造成伤害。

TIPS

角色倒地起身后会有一段很长的无敌时间，此时角色的身体颜色比起平时要暗些。

必杀台词

完成剧情模式中的任务后玩家有机会获得角色的必杀台词。台词具体分为“共鸣技台词”和“究极共鸣技台词”两种。只要在战斗前设置好，角色使用技能时便会喊出相应的台词。除此之外，不少台词还有附加能力，如移动速度增加、共鸣技强化、防御力增加等等，玩家可根据自己的作战方式选择合适的台词。



魂之共鸣





▲在战斗中角色进行防御或被打倒时，画面上有一定几率会出现按键提示，只要成功按下对应的按键共鸣槽便会增加。

战斗开始后，画面下方会显示敌我双方的两条共鸣槽。玩家可以通过攻击、蓄力或是按键提示，使自己的槽增长。共鸣槽一共有三格，战斗刚开始时只会出现一格，成功将第一格蓄满后按下L+R，下一格便会出现。只要将三格都蓄满便可按下L+R发动华丽的究极共鸣技。究极共鸣技是无法防御的，正常情况下一下子可以减去对手70%左右的HP。

防御及防御崩坏

由于本作并没有蹲下防御这一动作，除了少数防御不能技和投技外，敌人的大部分攻击只要拉住后方向键便可防御。不过过于依赖防御也是不行的，因为在连续防御了敌人一定程度的攻击后再不反击或与对手拉开距离的话，很有可能被打成防御崩坏状态。在一般情况下防御住对手攻击的同时，角色的身体上会发出蓝光，连续防御住数次攻击后蓝光会开始变绿，接着再由绿变成红，角色身体发红光时就表示防御的次数已经快到极限了，接下来再遭到攻击的话就会防御崩坏。

TIPS

用某一名角色完成街机模式后，便可使用其2P颜色。2P颜色的选择方法是在选人界面中按下L+○键。

隐藏角色

除了三名主角以外，动画版前二十四话中出现的数名重要角色也会作为可使用角色登场。本作可选角色共有13人，当中有几名隐藏角色需要满足特定条件才能使用，这里给大家列出具体获得方法。

奥克斯	完成16号任务
魔眼	完成34号任务
美杜莎	完成49号任务
圣剑	完成51号任务








说实话个人对本作非常失望。操作感和平衡性糟糕，战斗时角色的动作生硬别扭。画面和音乐方面还算不错。剧情模式是厚道的全程语音。虽说收录了动画版二十四话的内容，但每一话的故事基本都被短短的几句话带过。总之，只推荐给对原作感兴趣的玩家。

推荐度 **B**

文 Edie　编 软饼干　美编 芊雯

虽然系列前两作登陆掌机已经是好几年前的GBA时代，但相信FANS们期待系列游戏新作发售的心情还是很高涨的。这款由EA Games公司交由Pandemic工作室开发的全新作品将给玩家带来《指环王》改编游戏的全新体验，而基于DS独特操控模式的本作又会有怎样的表现和突破呢？那就随我一起往下看吧。

指环王 征服

The Lord of the Rings：Conquest

NDS	EA Games	A · RPG	2009年1月13日	美版
	1～4人	256Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

剧情介绍

《指环王 征服》的剧情从魔戒世界架构中第二纪元的3441年开始，即索伦在末日火山被中土世界联军打倒的那一年。由于此后伊西铎取得魔戒后没能够经受住至尊魔戒的诱惑而背叛了精灵盟友，并没有将魔戒毁掉而是据为己有，尔后精灵不再与人类同盟，所以本场战役也被称之为“最后的联盟之战”。

职业介绍

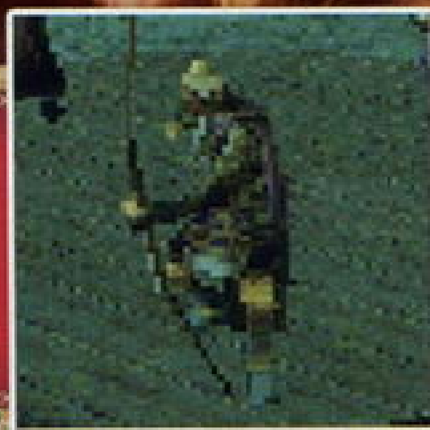
游戏初期玩家只能选择剑士参战，后期会很快相继出现弓箭手和法师。除了这3种基本的角色，游戏中当达成一定条件，玩家还可以解禁出其他种类的英雄角色，如阿拉贡、甘道夫等，他们都具有特殊的攻击能力，不过这些角色是不受我方治愈魔法影响的。角色的操作模式是可以选择的：触控笔和按键，玩家可以选择自己喜欢的方式来进行战斗。游戏中会有很详细的图文示例讲解触控操作方式，所以这里不多介绍，重点讲解按键操作方式。方向键：移动；L和R键：防御（L键：停止移动）；X键：更换角色兵种；按Select键可以切换操作方式。

剑士 Warrior

剑士的近距离攻击力很强，是本游戏中体力最好、连续技最丰富的职业，相当适合新手进行游戏。按B键是快速攻击；按A键即向敌人弧形挥剑攻击；按Y键即向敌人作突刺攻击；另外L+A键则是超级攻击，但要消耗蓝色的技能槽。

弓箭手 Archer

弓箭手是游戏中最强悍的远距离攻击职业。按B键是普通射箭；按A键即可瞬间射出五发强力的箭矢同时攻击多个敌人；长按Y键可锁定敌方目标攻击，并用方向键更换目标，但消耗技能槽；按L+A键即进入发光状态（消耗蓝色技能槽），此状态会持续一段时间，并且所有射出的箭都是充满火焰的，攻击力非常强。



法师 Mage



法师是游戏中范围技最多，且惟一一个能够补血的职业。按B键法师既可以近距离时打斗攻击，还可以远距离使用手中的法杖进行放电攻击并且震退敌军；按A键即火球攻击，比放电攻击威力大，但消耗蓝色的技能槽；按住L键一段时间可以治愈周边的同盟军；L+A键可以施展火焰护盾，敌军一旦靠近火焰护盾便会受到一定的伤害，[illegible]

模式介绍

本作的单人模式比较丰富，分为战役模式、征服模式、速战模式。

战役模式是本作的主要游戏流程，游戏一开始主角单独行动，途中系统会提示本关的目标任务，玩家只要按照提示做就可以了，一般都是占据据点和打败某些特定敌人以及营救被困人质，注意，有的任务目标是具有时间限制的。据点就是上屏大地图上显示的小旗子，到达据点后将敌军全部歼灭并在据点处等待一段时间，旗帜由红色变为蓝色即占据成功，接着系统会提示下一个目标任务。



▲独眼巨人的斩斧相当厉害，千万别靠近，用弓箭手或者法师进行远程攻击即可。



◀将匕首插入左侧则代表英勇正义的一方作战，插入右侧则是代表索伦的邪恶军团。

征服模式中，玩家也可以选择代表不同的势力来选择任一区域与敌方进行争夺战，但是只限制于战役模式中已通关的区域。游戏开始敌我双方同时从地图的两个端点出发，路经旗帜即会变色为各自的红色或蓝色，被对方占据的据点可再占据。占据所有据点后再等待30秒即成为赢家，所以如果你失去对于所有据点的控制，你会有30秒的时间来重新夺取一个据点，否则战斗将会结束。

速战模式中玩家可任意选择已经完成的关卡，可立刻进入激烈的战斗，非常方便。

界面解说



游戏上屏，左上角显示的是我方战士的士气点数，而右上角则是敌方的，每夺取一个据点即可增加我方战士的士气点数数量并同时减少敌人的数量；中间显示的是本关大地图，红色和蓝色分别代表敌我双方；下方叙述的是该关目前的作战目标。

下屏中，左下角为我方主角的HP生命槽，生命槽的右侧是攻击力积蓄点，收集一颗红色能量球后攻击力便增强一级。右下角则是我方主角的技能槽，技能槽的左侧是移动力积蓄点，收集一颗黄色能量球后移动力便增强一级。

能量球



歼灭敌军后可以随机获得4种能量球，但一段时间后就会消失，所以玩家要及时收集。绿色的补充HP生命值；蓝色的补充技能槽；红色的增强攻击力；黄色的增加移动速度。另外，战斗中当收集黄色和红色的能量球达到一定数量后，生命槽和技能槽会暂时提高上限，因此对战斗十分有利。

全徽章收集一览

过关时当达成一定的条件便能获得各种各样的荣誉徽章，使得游戏性大增，且个别徽章得来不易，还是需要玩家反复挑战才行。

徽章	译名	获得条件
public enemy	公敌	平均主角死亡一次时至少造成敌人15人死亡
squad leader	盟军领头羊	平均主角死亡一次时牺牲的同盟军不超过10个
battle master	战争领头羊	平均主角死亡一次时采取过15次特殊调动
occupier	军事占领者	至少有49%的据点是玩家控制的主角占领的
vanguard	先锋	主角至少要花61%的时间与同盟军在一起
berserker	流寇	主角死亡前使用至少60次远程攻击
survivalist	生存者	主角在一场战役中坚持5分钟不毙命
killing spree	疯狂杀戮	主角在一次毙命前杀死50个敌人
slaughter muse	大屠杀	主角的同盟军在主角毙命前至少要杀死5个敌人
arsonist	纵火犯	主角在一次毙命前使用50次火或者毒药攻击
martyr	烈士	平均主角死亡一次时杀死少于14个敌人
selfish	自私者	平均主角死亡一次时超过9个同盟军战死
compulsive tapper	无用之功	平均主角死亡一次时采取了少于14次的特殊调动
camper	露营者	至少有51%的据点是同盟军获得的
loner	孤僻者	主角超过39%的时间身边没有同盟军



总体来说，本作是一款电影游戏化的佳作。在这场史诗般的战役中，玩家自始至终都能按照自己的方式去战斗，不仅可以作为英勇的正义大军参与圣战，还可以和索伦的邪恶军团一起征服中土世界，这在以《指环王》为题材的动作游戏中还是第一次。本作最大的缺憾在于对战争场面的刻画相当不足，由于游戏的画面偏暗，使得同屏人数过多时玩家很难分辨双方队员的具体阵营。总之毕竟本作的流程不长，难度也不高，因此推荐给《指环王》电影的忠实爱好者。

游戏万花筒



“萌”的梅酒

《萌萌二次大战略 豪华版》主题梅酒发售



▲《萌萌二次大战略 豪华版》于去年11月推出了PSP版。

游戏与知名商品合作进行宣传，或者干脆以游戏中的道具为原型推出主题产品我们已经见怪不怪了，像“《最终幻想》系列”、“《潜龙谍影》系列”、“《口袋妖怪》系列”等大作推出时都会有相关商品问世，一来可以扩大游戏的影响力，二来又可以捞上一笔。其实这种方式并不是大作的专利，一些小众向的游戏也开始争相效仿，比如我们这次为大家介绍的《萌萌二次大战略 豪华版》。

《萌萌二次大战略 豪华版》虽然游戏销量并不惊人，但由多位知名画师设计的角色还是萌倒了不少玩家，在宅男中的知名度并不低。以其为主题推出的梅酒“萌萌浊梅酒”由日本著名的酿酒厂商“一宫酒造”酿制，其将“一宫酒造”的绝品梅酒与《萌萌二次大战略 豪华版》中的萌角色合二为一。不过虽说叫“萌萌浊梅酒”，但充其量只是在酒的标签上印上了来自游戏中的两位角色而已。该酒的发售时间为2009年2月10日，售价1890日元，为了纪念发售，期间还会在宅男圣地秋叶原附近的居酒屋中进行特别的促销活动。



▶虽然只是在酒瓶标签上加了点小花样，不过话说回来，包装还是很好看的。



胧月：买完痛车发现那涂装其实只是贴纸的人路过，边路过边竖起某个手指诅咒包装好看的动漫周边100遍，同时决心再也不买……

洋葱：哎？这个绿毛的痛车又有新款了啊。

胧月（张望）：哪里？无图无真相！



偶尔反过来也不错
森永食品公司推出"逆巧克力"

相信有不少人都认为情人节送巧克力应该是女性的任务，但实际上有相当一部分女性反到希望能够收到男性的巧克力。日本森永食品公司在2008年12月进行了一个调查，调查中有98.3%的女性表示希望能在情人节当天收到巧克力。而调查中有72.8%的男性觉得，由自己来送巧克力给女性似乎也不错。

因此，森永食品公司从2009年1月13日起推出了三种类型的"逆巧克力"。所谓的"逆巧克力"，就是指专门由男性来送给女性的巧克力。这几种"逆巧克力"从外包装的文字，到里面巧克力上的字都是反过来的，十分特别。







▲11月13日开始发售的"逆巧克力"。



点评

胧月：中国不从来都是男性送女性的?

乌冬：所以说日本女性生活在水深火热之中啊。

洋葱：看你受得……



PS3音效以假乱真?

前不久在丹麦首都哥本哈根的沃尔比地区发生了一件趣事。两个年轻人晚上在房间里玩PS3上的一款动作游戏，他们的音响效果很震撼而且音量也很大，惊扰了住在旁边的邻居，于是就有人打电话报了警。

深夜扰民这本无稀奇之处，但接着便出现了问题，报警的人并非是因为噪音骚扰向警察抱怨，而是误将隔壁传来的枪声信以为真……没过多久，警察就赶到了这两个年轻人所住的公寓，他们在楼下用扩音器对屋里的年轻人高喊："你们已经被包围了！"

两个年轻人不知发生了什么正趴在窗口准备看看热闹，然后他们就看见了写着"SWAT"标志的汽车和闪着刺眼光芒的警灯，接着就被破门而入的特警队按倒在地并戴上了手铐……

好在事情没有向更坏的方向发展，在对房间进行搜查后，警察们就立刻意识到了这其实只是一场误会，于是他们当即释放了两个年轻人并允许他们回去将音量调低之后继续玩他们的PS3。



▲严阵以待的警察，好在事实没有想象的那样糟糕。



点评

乌冬：信神机者得永生。

盲先知：解释一下你PS3上的灰层以及未拆封的《GTA4》。



Mega House公司推出 鲁鲁修1/8手办

日本的Mega House公司预定于2009年4月下旬推出一款高约220mm的鲁鲁修手办。这款手办鲁鲁修身着ZERO服装，外套可脱，另外还有武器、皮带以及头盔等丰富配件。手办的价格暂定为7980日元（含税），各位FANS心动了吗？











▶光是改变了眼睛的颜色，就给人完全不同的感觉。



胧月 我重复一遍，各位FANS心动了吗？那还等什么，我就喜欢看别人花冤枉钱。

洋葱 小编里最没资格说这话的就是你啊。



《幸运星》
圣地鹫宫神社新年巡礼



日本关东最古老的大社鹫宫神社座落在琦玉县鹫宫町，受大人气动画／漫画《幸运星》的影响，正月前来祈福参拜的民众也一年多过一年。2009年的1月1日～3日，来到该神社的人数多达42万。期间贩卖《幸运星》相关商品所带来的经济效益据说超过1亿日元。

乘着痛车前往神社，这附近的便利店正发售期间限定的粘土手办，可本来预定卖四天的手办在开店不到两个小时的时间内宣告售罄，依旧排着长队等候的人们只能叹口气了。

神社附近的私人商店在深夜依旧开业，该商店贩卖的并非官方周边，而是自制产品。物件之精美毫不逊色，从手工上也看得出这件透着日本民俗的玩意价格不菲。为啥？因为旁边的COSPLAY水手服都卖到15000日元了。

鹫宫神社内部，Bandai、角川书店等商铺紧密陈列。而场内人气最高的莫过于Good Smile公司的扭蛋求签，4种外形的扭蛋内部都藏有预示今年运势的神签。要说这个公司的敬业精神就是跟路边的算卦先生不是一档次，它就是有本事让同一个顾客连续抽到两次“大凶”的签。



末了，就连当天琦玉县的报纸也印成了《幸运星》特别号……











胧月 日本在文化宣传手段上很高明，不需要当局正式出面告诉民众应该怎样怎样，而是旁敲侧击地从主观上改变你的看法。除了《幸运星》以外，再比如《金八老师》、比如《棋魂》、比如《灌篮高手》等。这种宣传手段叫什么来着……

乌冬 洗脑！文化侵略！

游戏美图秀



栏目主持：宇轩

新年好！新年好！宇轩在这里给大家拜个晚年。最初，宇轩本辑是想以“新”为主题为大家选美图的，可选着选着就变成了“星”矢……算了，反正发音一样嘛（被拖下去暴打）。











宇轩：当然，最后我们也要为大家送上一副“传统”美女图，祝大家新年大吉。



经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

说起棒球，恐怕大家都知道有这项运动，但是想想又会觉得十分陌生。不少人对比赛的规则没什么了解，国内基本也没有媒体的报道和电视台的实况转播。棒球在国内算是个非主流的运动项目，由于场地和设施的原因没有得到普及，大家也没有什么机会接触棒球这项运动。不过在游戏界，想玩棒球那可是相当简单，各机种上和棒球相关的游戏可以说是层出不穷，这里就让我们来说说游戏中的棒球。

好游戏永远不过时

文 Vie

本辑主题 棒球

棒球是一项团体的球类项目，规定参赛人数为9人。分为进攻和防守两方，利用棒球和手套在棒球场上进行比赛。双方轮流进行攻守，进攻球员跑回到本垒既得一分。在九局中得分高的胜出。棒球在国际上的流行性并不大，比较冷门。只有在美国、日本、台湾、韩国、古巴等地视为主流运动。1992年升为奥林匹克运动会正式项目，可惜因为参赛国太少，所以国际奥委会宣布棒球不列入2012年的伦敦奥运会比赛项目。

海贼王 棒球进行曲

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP/NDS



▲乌索普击球时竟然拿的是锤子……

《海贼王》的粉丝对这款游戏恐怕不会陌生，和系列之前的题材不同，本作是款棒球游戏，在《海贼王》题材的游戏里显得非常另类。在游戏中"路飞"、"娜美"等主角都会作为可选人物登场。而每个人的棒球棍也是与众不同，棒球棍变成了在动画中每个人所擅长的武器。比如"索罗"的棒球棍就是剑，"路飞"则用拳头来代替棒球棍。与动画中一样，在游戏中每个人都会有自己的特殊能力来进行棒球比赛。而场地也会选择在不同的岛屿和不同的势力所组成的队伍进行比赛。在游戏中玩家会发现许多在动画中熟悉的道具。由于是一款动漫所改编的游戏，因此在游戏中每个人物都会还原在动画中的特色，每个人物都有着与众不同的必杀技，像是"爆发""必中"等。如果在合适的时机发动，那么就能挽回局势，说不定还能反败为胜呢。

超级棒球2020

原机种：SFC | 模拟器：snes9xTYL/SnemulDs | 适用机种：PSP/NDS


▲机器人的话岂不是每击都是本垒打……

虽然科幻题材的游戏不少，但科幻体育游戏可算是比较新鲜的。游戏的时代设定在2020年，游戏中未来的棒球选手全都是机器人。游戏的操作十分的简单，很快就能掌握方法和要领。同时游戏的手感也比较好，不会让玩家觉得那么生硬。游戏的画面十分华丽，玩家做出精彩动作时还有专门的特写，让玩家很有代入感。由于游戏中的选手是机器人，所以玩家可以通过不断的比赛，得到更多的金钱，从而强化属于自己的棒球机器人，最后打败其他国家的选手得到比赛的冠军。值得一提的是在游戏界面中选择“1p league”时，再按住Select和Start，再按A，就可以让电脑操纵玩家所选择的球队进行比赛了。

惩罚者

原机种：CPS1 | 模拟器：Cps1psp | 适用机种：PSP


▲好孩子们请不要把体育用品作为武器……

这是一款在十几年前风靡过街机厅的游戏，它改编自美国同名经典漫画，还拍成过电影，剧情十分的简单，讲述的是一名警官面对社会的不公，只有当起惩罚者以暴制暴惩治罪犯的故事。虽然游戏可选的人物只有两个，与同时期的《名将》主角相比似乎比较少，不过游戏中的道具种类可是十分的丰富，刀枪棍棒样样齐全，甚至墙边的灭火器、水泥袋、凳子、轮胎都能作为武器使用。游戏的手感相当出色，把原作暴力热血的感觉表现得淋漓精致，能感觉到Capcom制作游戏的那种硬派风格。说道棒球，不能不提主角捡到的棒球棍，拿起来作为武器对付BOSS虽然没有手枪手雷来得简单，但也是个不错的选择。推荐给喜欢Capcom硬派街机游戏的玩家和喜欢美式漫画英雄的玩家们。

口袋棒球5

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP/NDS



▲可爱的人物是游戏受欢迎的一大原因。

看过了前面几个游戏之后，最后再来介绍一个相对“正常”一些的棒球游戏（汗）。《口袋棒球》是个比较受欢迎的系列，在GBA上共推出了多款游戏。游戏人物设定为卡通化的Q版人物，游戏人物的形象都象不倒翁一样，十分可爱，不过这统一化的结果就是玩家只能通过球衣和名字的不同来区别人物了。游戏中玩家可以不断训练球员来增加其各项能力，然后向联赛冠军进军。游戏的剧情还包括了球员的日常生活状况等，比如在休息的时候，可以去很多地点来触发剧情。由于游戏中有恋爱要素，所以触发定期事件对玩家十分的重要，这一举动也会影响到游戏的整体剧情。而游戏的结局也很多，一个细微的改变就可能影响到游戏最终的结局，要做到训练恋爱两不误，就要靠各位玩家的水平了。

介绍了以上几款游戏相信大家对于棒球的规则有了一个认识。棒球作为国际上一项流行的体育运动，希望大家也有机会体验挥动棒球棍的乐趣。

玩转PSP VOL.43



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 宇轩

牛年到了，给各位读者拜个晚年，希望新年里“牛”出精气神！近几年，感觉年味越来越淡了。瞅着大街上的小孩穿着新衣服，蹦蹦跳跳的都特别开心。记得自己小时候，也特别盼望过年，似乎年是专为儿童准备的节日。下面看看春节期间的PSP软件新闻。

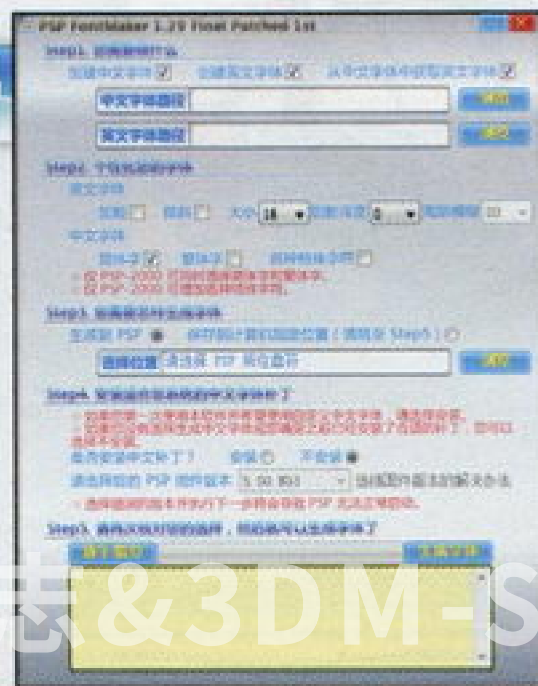
破解

M33新固件推出

PSP用固件系统M33于1月下旬继续发布新版，推出5.0M33-6。新版在恢复模式设置中加入了Speed Up MS Access选项，可以提升记忆棒的读取速度；解决了PSP中没有记忆棒无法启动的错误；可以保存系统修改信息，信息会保存到vesion.txt文件内；跳过登陆PSN时的升级检测，能顺利登陆PSN。如果你的PSP已经是5.00M33、5.00M33-2、5.00M33-3、5.00M33-4固件中的任何一个版本，可以直接拷贝5.0M33-6升级文件升级，否则需要下载索尼官方5.0升级文件，并将文件Eboot.pbp改名为500.pbp，放入5.0M33-6升级文件夹内再升级。

索尼已经推出了5.03版系统，并且堵住了《无极变速》美版存档漏洞。按照Dark Alex的作风，不太可能再推出5.03 M33固件。至于先前放出视频的5.02HEN-A固件，至今仍没有发布下载。从视频上，我们可以看到刷入了5.02HEN-A 固件的PSP-3000能够运行ISO游戏和自制软件。作者MaGiXieN表示，5.02HEN-A固件利用了《无极变速》漏洞以及另一个尚未公开的漏洞，但在固件没有完善前不会公开。

PSP FontMaker新版公开

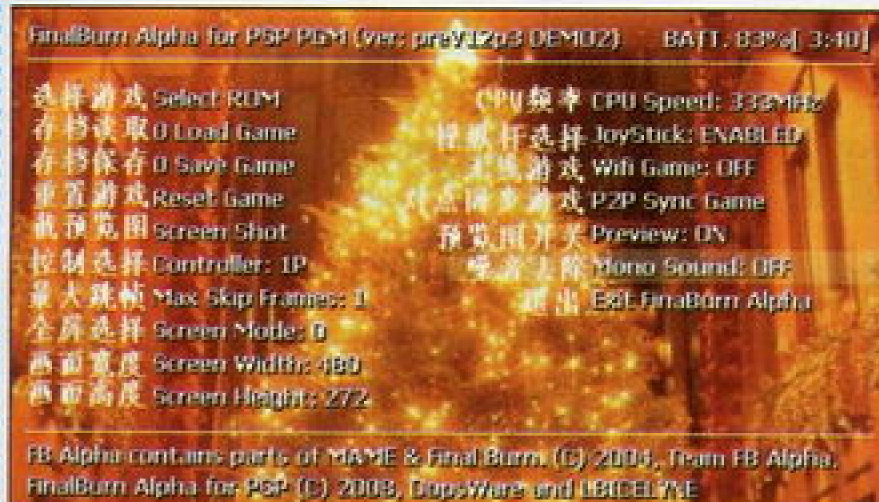


手机上更换字体已成为时髦，其实，PSP上也能更换字体。PSP FontMaker是一款可以为PSP更换字体的软件，能够将电脑上的TTF字体转换为PSP专用格式，并直接安装到PSP的F0内存中。软件于1月30日推出V1.29版，支持中文和英文字体的生成，集成了中文字体补丁，并适用于3.71 M33以上版本固件。软件采用全中文界面，上手简单。软件提供了个性化功能，我们可以自由调节字体的大小，并能对其加粗、倾斜等。注意，更换字体可能会造成PSP发生死机等异常现象，小心使用本软件哦。

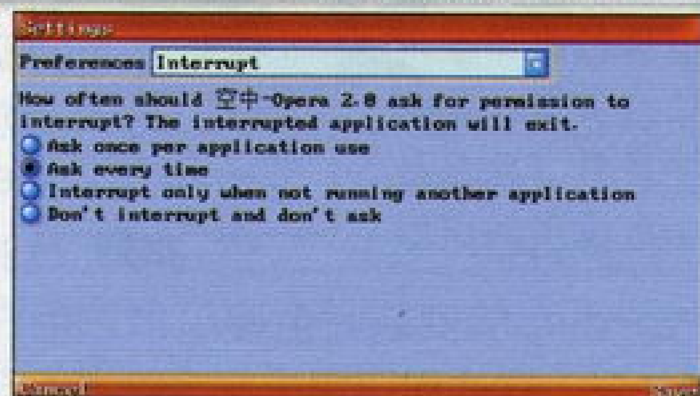
模拟器

FBA新版发布

进入2009年，PSP用多街机模拟器FBA的更新速度也慢下来，1月23日发布了V12P3，仍定格于V12版止步不前。V12P3最大的变化是加入了对《三国战记Ⅱ》的支持。《三国战记Ⅱ》仍由IGS制作，火爆程序不亚于Ⅰ代。新版FBA已经能基本正常运行本作，但还无法支持存盘。

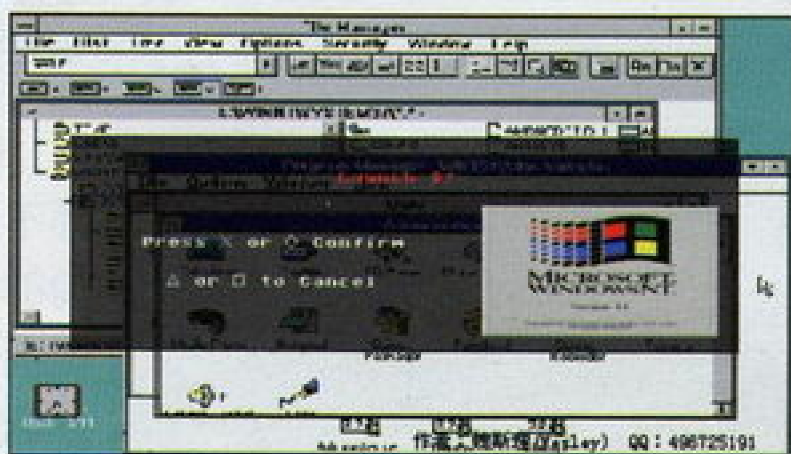


PSPKVM新版公开



PSP上的JAVA模拟器于1月11日推出V0.5.0OE版。新版启动了全新的虚拟键盘，优化了输入法；加入了对可缩放矢量图和网络服务的支持；改善了程序循环，代码运行速度提升25%；能够通过更改pspkvm.ini文件的参数来调节字型尺寸，找到fontsize项目修改数字即可，默认小字体是14号，中字体是16号，大字体是18号；在机型选择界面中可以调节CPU的运行频率。

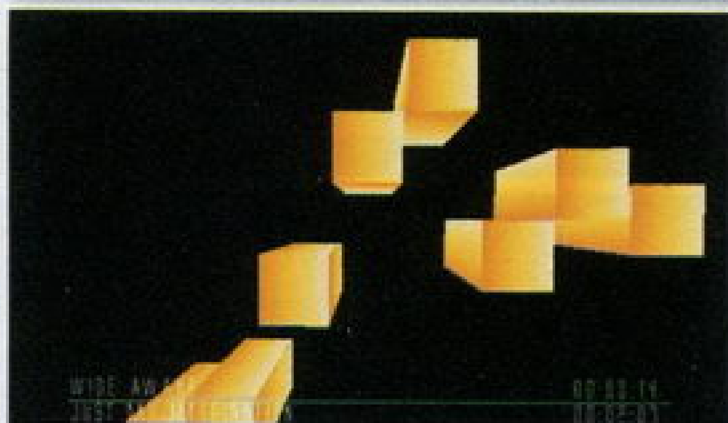
Windows OS for PSP发布



在PSP上运行Windows操作系统已不是什么新鲜事，但只有高手才能做到。由国内玩友Weiyiguo制作的Windows OS for PSP软件包，则让运行Windows走向平民。Windows OS for PSP内集成了DOSBOX以及Windows 3.1、Windows95、Windows98的镜像文件，让普通玩家无须复杂操作也能在PSP上轻松运行Windows。由于PSP-1000的内存只有32MB，PSP-2000的内存也不过64MB，所以Windows启动非常缓慢。而Windows 3.1是三个版本中运行最为流畅的，Windows98的运行则不太稳定。进入Windows界面后，用PSP的滑杆来操纵光标移动，L、R键分别相当于鼠标的左键和右键，SELECT、START键相当于键盘的ESC和START键。至于在PSP上运行Windows XP，作者表示XP是基于NT核心，无法确定DOSBOX能否运行，即使能运行也得在充分利用PSP-2000的64MB内存基础上。

自制软件

Vmp3新版公开



PSP用音乐播放器Vmp3于1月15日发布V1版。程序使用Lua语言编写，可以播放MP3格式的音乐，可以显示歌曲名称。Vmp3最特别的地方在于播放时的特效非常多，达到了26种。如果你看腻了PSP本身带的音乐特效，那不妨装上Vmp3换换口味。

PSPdisp新版放出



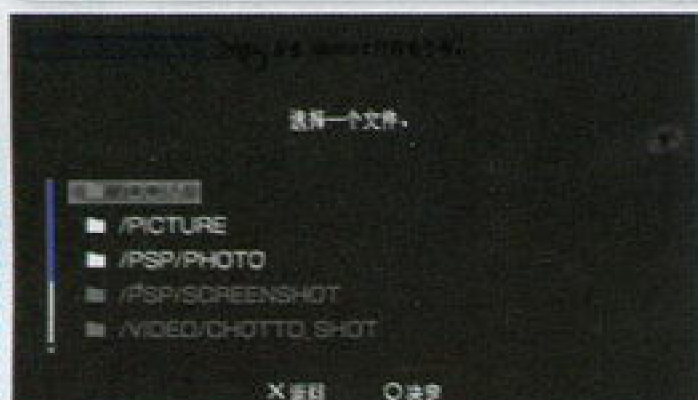
PSP用电脑画面显示软件PSPdisp于1月16日发布V0.2版。新版加入了支持针对64位系统的驱动，并能显示1920×1080分辨率的画面；加入了屏幕旋转功能，可以根据需要将屏幕旋转至不同的角度；初步加入对无线网络的支持。使用PSPdisp，我们可以将电脑中显示的画面传送到PSP中显示。软件提供了虚拟鼠标功能，我们能够通过PSP按键来操纵电脑。

PSPdisp的安装完全傻瓜化，用户只要将PSP通过USB线连接至电脑，不停地点击“NEXT”，软件即可完成在电脑端的安装，并会自动将程序传送至PSP记忆棒内。然后在PSP上运行PSPdisp，即可看到电脑显示屏中的画面了。在电脑端，我们可以对PSP端的显示质量（Quality）、画面分辨率（Viewport Size）等进行设置。作者计划在后续版本中加强对无线网络的支持，这样我们就能摆脱USB线的束缚，躺在床上遥控电脑。

LightMP3新版公开

PSP用音乐播放软件LightMP3于1月上旬推出V2.0.0RC1版。新版中加入了对媒体库的支持，按△键可以按媒体库排列歌曲；当音乐暂停播放时，CPU频率会自动调整为最小值；加入了对HOLD键的支持，将PSP锁定后屏幕会自动关闭；加入对法语、德语、葡萄牙语、西班牙语四种语言的支持；改进了对韩文的支持；解决了待机播放错误等等。作为PSP上最省电的MP3，LightMP3一直受用户青睐，最长能播放11个小时的音乐，希望作者能继续突破哦。

在PSP-3000上看电子书



PSP-3000上已发现的《无极变速》美版存档漏洞还不足以制作出功能强大的自制软件，顶多是些图形简单的小游戏。这款名为BookReader的电子书软件其实是网页文件，Skc520利用JS代码，实现了在PSP-3000上浏览TXT格式电子书的效果。我们可以将解压后的BookReader拷贝到记忆棒任意目录，但电子书文本只能拷贝到记忆棒psp/common目录内。启动PSP网页浏览器，打开BookReader的主页面，点击SELECT按钮会进入文件浏览器，选择TXT文件后确定即可。注意，要事先将PSP的语言设置为“简体中文”，否则可能会出现乱码。

同人游戏

《中国象棋PSP》新版发布

一年多没有更新的《中国象棋PSP》于1月上旬推出新版。新版由泪凝★寒星制作，结合了eLoader，可以运行于没有1.5核心的PSP-2000上。新版还大幅度美化了界面，添加了游戏界面背景以及古筝背景音效，更换了游戏个性图标，采用了更加醒目的游戏指针。



春节期间，不少商家的PSP-2000卖断了货，而PSP-3000却货源充足，价格也只要1250元左右。多么厚道的价格啊，要知道一台NDSi竟然要1450元，PSP比NDS还要便宜200元，世道真是变了。

玩转NDS VOL.43





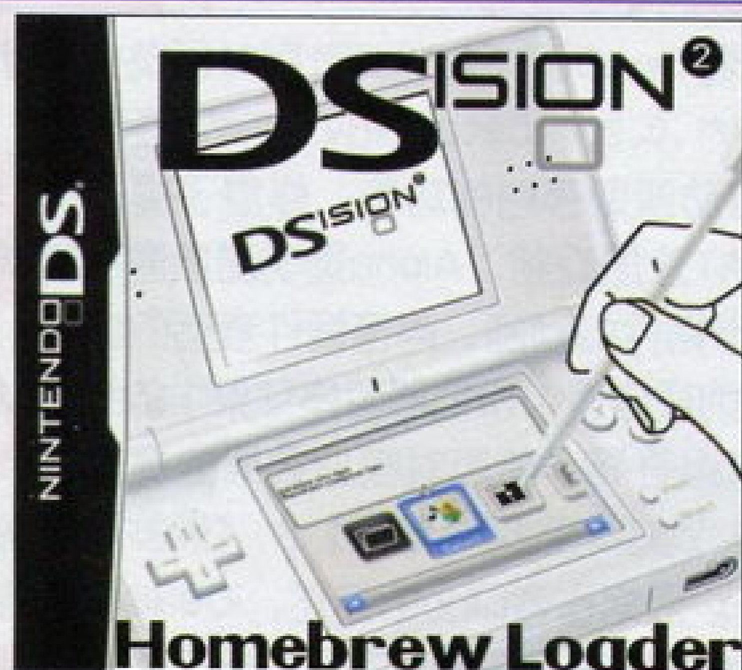
文 小超 编 宇轩

NDS软件学院

牛年春节晚会还真没让人失望，英伦配虽然只有短短30秒，但衔接得不错；赵本山的小品搞笑依旧，火了徒弟小沈阳，为本山大叔甘当绿叶的精神叫好；还有刘谦的近景魔术以及零点亮相的天宫一号等等，让人印象深刻的东东不少。下面看看春节期间NDS软件业发生了哪些大事。

软件新闻

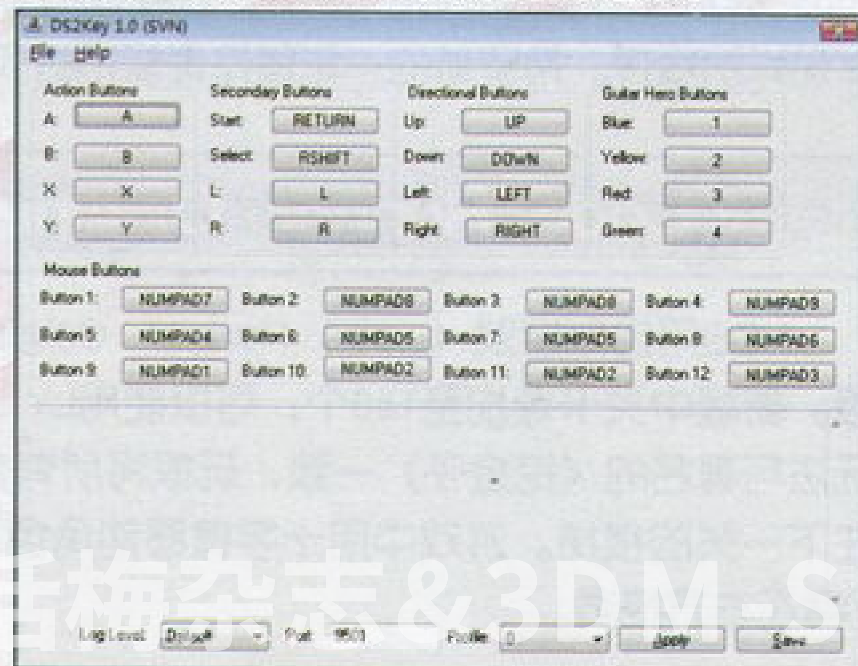
DSision新版推出



自制软件引导程序DSision于1月16日推出V2.0版。新版能运行于R4DS烧录卡上；加入了对EZ三合一扩展卡的支持，可以运行GBA游戏；采用高分辨率、颜色更深的图标；能自定义文件和文件夹的图标。DSision搭起了自制软件和烧录卡之间的桥梁，如果你发现某款自制软件在烧录卡上无法运行，可以使用DSision做引导试试。新版DSision的界面漂亮了很多，易用性更强，喜欢的朋友快快安装吧。

DS2key新版公开

NDS用手柄模拟软件DS2key于1月中旬发布V1.0、V1.0.1两个新版。新版加入对《吉他英雄》按键的支持；能识别鼠标左键、中键和右键的点击动作；能运行于Linux系统；启动全新界面；修复了按键映射错误等。DS2key可以让我们将NDS变为手柄，通过无线网络传输信号控制电脑中运行的游戏。使用时我们需要在电脑上运行DS2Key.exe服务器端软件，注意要关闭电脑防火墙或者允许程序访问网络哦。



《Tiny MORPG》发布



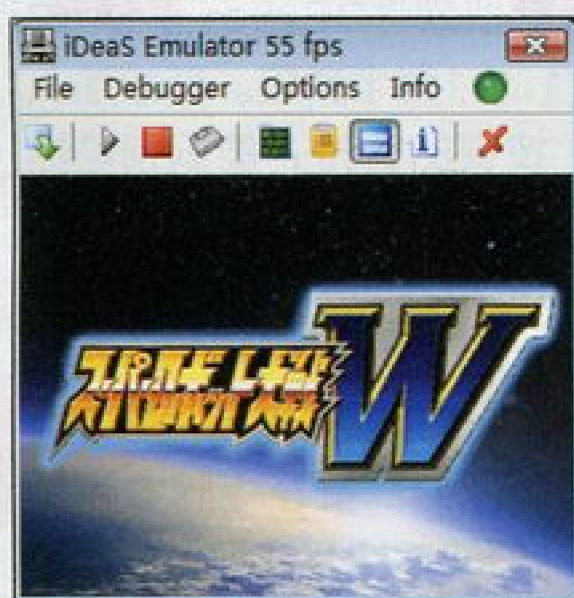
网页游戏登陆NDS啦，由玩友FriQ开发的NDS用网页游戏《Tiny MORPG》于近日正式上线。玩家的NDS中只要安装了网页浏览器，然后输入网址：http://mmorpg.clint.f-sw.com即可进行游戏。网页游戏制作简单，在手机上比较常见，《Tiny MORPG》则是专门为NDS开发的，使用了PHP变成语言以及Javascript脚本，更适合用NDS浏览。游戏开始，玩家要新注册用户名并设置密码，游戏画面在NDS上屏显示，下屏则可以输入各种命令，比如“s]”可以对所有在线玩家说话。

DSVideo新版公开



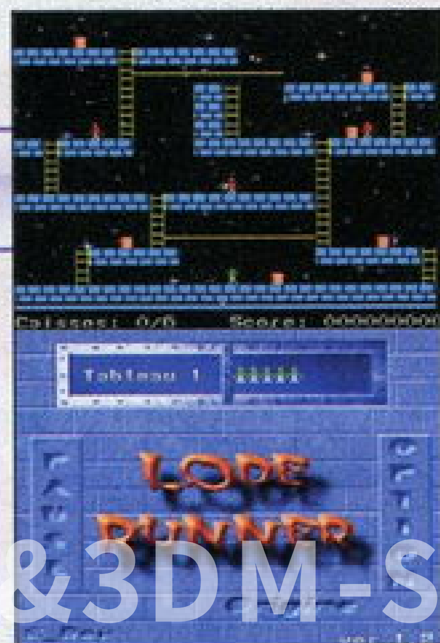
NDS上的视频播放软件DSVideo于近日推出V1.10版。新版中当视频开始播放10秒后会自动关闭下屏背光以节省电力；解决了视频音频无法同步的问题；在文件浏览器中隐藏了DSV扩展名；改进了文件浏览器的滚动条；使用了新版的FFMpeg引擎。DSVideo提供了针对R4DS和SC-SD两种烧录卡的专用程序，其他型号烧录卡可以通过打DLDI补丁运行。DSVideo能够播放DSV格式的视频，视频文件可以放入videos目录中，按A键开始播放，按X键则能调节屏幕亮度。

iDeaS新版推出



电脑上的NDS模拟器iDeaS于1月24日和1月31日发布了针对于Windows操作系统的V1.0.2.9 beta版和V1.0.2.9正式版。新版加入了重启游戏后自动读取存档的功能；修复了提升CPU频率方面的错误，GXSTAT注册问题，Alpha透明图层渲染错误，R4DS和AceKard烧录卡插件的问题，声音插件激活的错误，存档类型选择问题，路径创建错误，模拟器暂停菜单中的问题以及开启关闭图层方面的错误等等。新版对模拟效果的提升不大，试着运行了《牧场物语 欢迎来到风之集市》、《俄罗斯方块》等游戏，速度依旧缓慢。根据作者Lino的描述，iDeaS已经能够100%模拟NDS中的ARM7 CPU，对ARM9 CPU的模拟度也达到了99%，但实际运行中仍有这样那样的错误。希望新的一年里作者能带给我们惊喜。

《Lode Runner Origine》新版推出



NDS用自制游戏《Lode Runner Origine》于1月23日推出V1.2版。新版中关卡增加至150个；可以使用L、R键来切换关卡。游戏的玩法与著名的《挖金子》一致，玩家将所有金子都挖到后就会出现通往下一关的楼梯。游戏中用十字键移动角色，按A键在左方挖洞，按Y键在右方挖洞。

Innocence发布



NDS的触控屏给予自制软件作者无限的发挥空间，现在玩家能在NDS上演奏音乐了。Innocence是一款NDS专用的音乐演奏软件，软件的操作相对简单，只要点击触控屏的不同部位，就能发出不同的音色，由此弹奏一曲优美的音乐吧。软件于1月14日发布了第一个版本V0.01版，屏幕上有虚拟的琴键，点击后会有波纹效果，还会有人的手指落下，十分生动。

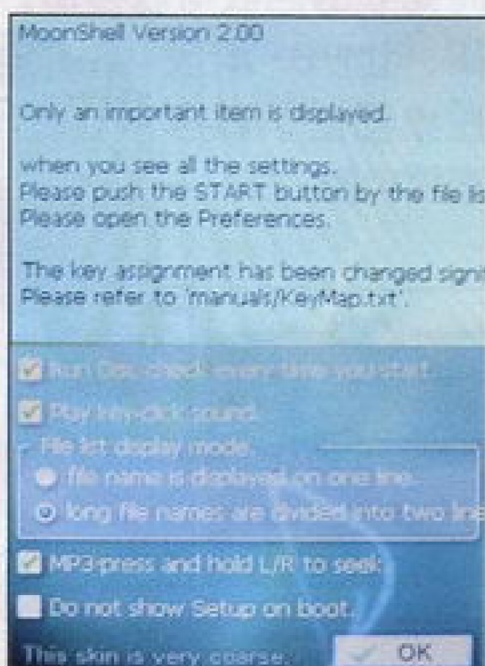
DS81新版放出

NDS用老式计算机Sinclair ZX81模拟器DS81于1月上旬发布V1.3版。新版添加了内存快照功能；可以保存BASIC程序；支持自动读取和保存键盘映射；将文件数量提升至1024。Sinclair ZX81是1981年发售的一款计算机，采用8位元的Z80 CPU。DS81能够较好地模拟Sinclair ZX81的运行，使用时，上屏显示程序代码，下屏则为虚拟键盘，点击下屏右上角的键盘图标可以调出系统菜单。



Moonshell新版发布

Moonshell于1月9日、12日、16日发布V2.00 beta.3、V2.00 beta.3.1、V2.00 beta.4、V2.00 beta.5四个版本。新版能正常显示GIF格式图片；改进了对DLDI的支持，提升了烧录卡运行的兼容性；加入了MOD插件，可以播放it、mtm、s3m、xm、669、med等多种格式的音乐；增强重启功能，重启后会回到烧录卡主界面；支持ClearType格式字体，默认为关闭；修复了在EZ V烧录卡上运行启动时的问题；插件中加入FC模拟器nesterds；解决了打开IPK文件包以及大容量图片时的内存错误。新版Moonshell与M3上的樱花内核十分类似，由于版权方面的原因，作者透露Moonshell会停止开发，而V2.00 beta.5可能会是最后一个版本。



NDSi专用自制软件将出炉

作为NDSL的升级版，NDSi凭借新增设备和功能，获得了消费者的认可，销量节节高升。有网友将眼光也瞄向了NDSi专用自制软件的开发。根据研究，NDSi并不仅仅是添加了摄像头那么简单，内部硬件性能也有提升，也就是说NDSi的性能要比NDS和NDSL高出不少。任天堂为了保证游戏的兼容性，为NDSi设计了两种工作模式，在标准模式中，CPU将会全速运行，而在兼容模式中，CPU只有标准模式速度的一半。如果充分利用NDSi的标准模式开发软件，运行效率将会大幅提升。原本在NDS上速度缓慢的SFC、MVS模拟器，将会趋于完美。NDSi附带的SD卡槽更是给人带来了想象的空间，希望能出现通过SD直接运行商业游戏和自制软件的引导类软件。目前在PSP上，不少软件就利用了PSP-2000的64MB内存，NDSi专用自制软件的出炉也为时不远，期待一下吧。



过年期间，笔者对数个月未动的Wii又有了兴趣。安装了HBC，将FC、SFC、MD等一堆模拟器更新到最新版本。然后就一下子沉浸到模拟游戏的世界中。等从众多老游戏中浮出来，放了张Wii游戏光盘，才发现光驱有点问题，按退盘键不吐盘，必须重启才能吐盘，看来等到游戏店开门，需要给Wii做一次身体检查了。

硬件短消息

栏目主持 宇轩

2008年最流行的词语莫过于“山寨”了，山寨手机、山寨数码相机、山寨笔记本，甚至连春晚都被“山寨”了一回。而任天堂的GBASP也被国内厂商成功山寨了。山寨GBASP做得有模有样，比起原版改进了不少，不仅液晶片换成背光TFT，还内置了容量为1Gb的烧录卡，并有Mini USB接口可以直接连接电脑拷贝游戏ROM。厂商的山寨能力越来越强，不知什么时候有能力能把PSP山寨出来。下面看看节期间有什么新周边上市吧。

文 就爱360

PSP多用握把

- 品名：エキスパンドグリップ
- 种类：握把
- 出品：サイバーガジェット
- 对应机种：PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：1280日元

长时间拿着PSP游玩，需要使用握把产品做支撑，手的虎口部位才不会觉得酸痛。这款PSP多用握把，根据PSP-2000、PSP-3000的体型量身定做，可以很好地将机器卡在其中，增强了游戏手感。握把的上面留空，能够方便地插入USB连接线以及安装GPS、摄像头等外接周边。握把的右方预留了电池空位，可以放入2200毫安的大容量电池，延长PSP的使用时间。在背部UMD光碟处还设计了暗槽，能放入两枚记忆棒。而此处的挡板可以移动，与握把形成三角状支架，让PSP斜放在桌面上，适合观看电影。






PSP便携包

- 品名：Porter
- 种类：保护包
- 出品：SCEJ
- 对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：10800-12600日元

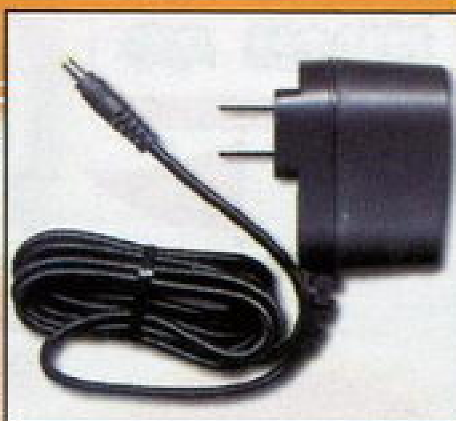
PSP发售伊始，索尼就注意到了机器的保护问题，豪华版中附赠了保护套。但小小的保护套只能容纳PSP主机，无法满足更多需求，最近索尼又推出了全新的便携包产品。PSP便携包有白色、灰色、黑色三种颜色可以选择，包包的开口在上部，并带有挂钩，能够挂在腰间。包包的内部结构复杂，除了能放入PSP主机，还能容纳UMD光盘，甚至还为记忆棒、耳机等配件预留了位置。包包完全适用于三种型号的PSP主机，颜色不同售价也不同，价格在10800至12600日元之间。







PSP便携电源



- 品名：PSP ezPower
- 种类：电源
- 出品：ezGear
- 对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：21.99美元

PSP体型庞大，附带的电源适配器的体积也不小，外出的时候难以携带。PSP便携电源则将电压转换部分的电路集成到了插头上面，外观上更像普通手机充电器。体积缩小了不说，也更加便于携带。由于电压和电流参数是固定的，虽然厂商标明产品适用于PSP-2000，但实际上所有型号的PSP都能使用。

史莱姆音箱

- 品名：Slime Audio
- 种类：音箱
- 出品：Square Enix
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：4725日元



史莱姆是“《勇者斗恶龙》系列”中的经典怪物，也成了该系列的代言人。可千万别以为这个可爱的蓝色史莱姆是用来抱抱的玩具，实际上是小音箱，而且还是NDSi专用的哦。史莱姆上附带了音频连接线，插入NDSi的音频接口即可发声。产品附带了底座，游戏时可以将史莱姆音箱卡在上面。不要觉得别扭，实际使用时，手腕处正好被史莱姆的头部两侧托住，还是很舒服的哦。







PSP星战保护壳

- 品名：PSP Star Wars Protect Kit
- 种类：保护壳
- 出品：BD&A
- 对应机种：PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：24.99美元

如果你是纯粹的《星战》迷，大可以无视这款产品的价格。虽然它只是一个普通的保护壳而已，内部结构极为简单，但因为封面上印有黑武士，售价立即倍增。当然，这可是卢卡斯正式授权的产品哦。相信如果购入的话，也不会真的当成PSP保护壳，而是会好好地收藏起来吧。





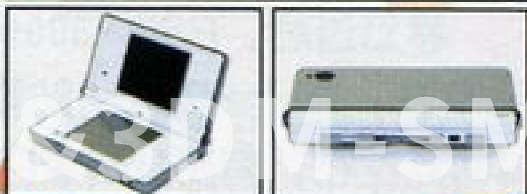
NDSi专用保护壳



- 品名：プロテクトケースi
- 种类：保护壳
- 出品：エキスパンドグリップ
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：980日元

任天堂的NDSi卖得火，周边厂商也跟着沾光，各种配件如雨后春笋般涌出来。这款NDSi专用保护壳能与NDSi机身完美贴合，并且将摄像头以及耳机插孔等部位镂空，不会影响正常使用。NDSi大可以一直穿着它，不脱下来。产品有黄色、绿色、蓝色等6种颜色，完全满足玩家对色彩的不同需求。比如你的NDSi是白色，那可以给它穿上紫色的服装，换种颜色换种心情。





栏目主持 乌冬

NO.01

掌机市场扫描

相信过完了年大家都收到不少红包吧，有没有为自己添置了新主机或者新游戏呢？作为节后第一次的市场扫描，这次就为大家介绍一下春节期间掌机游戏市场行情，给还在犹豫压岁钱花在哪的朋友做个参考。好，下面就让我们进入栏目吧。



乌冬 深圳

虽说2008年经济不景气，不过年底的节假日消费状况依然火爆，春节期间深圳的各大步行街都是人满为患，节日的消费热潮自然也为电玩市场带来了生机，笔者走访中只见大大小小的电玩店的顾客都是络绎不绝，买东西的话要等上好一阵子才能轮到自己。

先说说PSP方面的情况，艳光红和跃动蓝的3000型PSP到货，版本为编号PSP-3006的港版，鲜艳的红色和蓝色为节日增添了喜庆的气氛，因此受到不少买家的青睐，两款颜色的价格比之前发售的三种基本色要贵一点，在1320元左右。受春节影响，原本已经居高不下的PSP-2000价格再度升高，而且各店家的报价也是参差不齐，最高的已经突破2000元，最便宜的也不低于1900元，无奈的是PSP-3000的破解依然没有太大的进展，即使是商家漫天开价，也有不少买家愿意乖乖掏钱包，因为从玩家的利益出发，比起购买PSP-3000后的正版投资，购买PSP-2000依然是十分划算的。

NDS家族则继续以价廉物美的攻势来吸引顾客，不少商家都趁春节推出了优惠套装酬宾，NDSi基本上1700元左右就能配齐一套（主机+烧录卡+贴膜+2G TF卡+收纳包），同样配置的NDSL或iDSL在1400元左右，这样一套下来比单独购买主机和配件要节省不少，有意购买又手头宽裕的朋友可以优先选择这种。



德科 北京

无论是2000型还是3000型，相信在这个春节购入PSP的玩家都没有太大的欣喜。选择前者必然是顶着巨大的风险还买了高价机（虽然玩家们对于PSP-2000全套2300多元的价格感到不可思议，但是现实却是即使这个价位也是供不应求），干瘪的钱包和数不尽的ISO此消彼长；而后者基本上是购买了一台掌上版的“神机”，对昂贵的正版游戏价格和稀少的选择感到为难，长此以往，PSP好不容易在国内玩家群中树立的口碑将会有一定程度上的损失。

春节过后，PSP-3000的价格大概在1250元左右，加上8G棒、贴膜等周边后价格为1480元左右，有部分商家白色价格稍高30元至50元，而艳光红和跃动蓝两款新颜色的单机价格为1400元。当然购机只是开始，春节期间北京的商家都在UMD游戏业务上获得了前所未有的收益，商家和玩家都对于正版游戏有了更多的重视。《MHP2G》、《乐克乐克》、《山脊赛车》和《铁拳DR》等游戏由于有官方的BEST版，所以价格相对较为公道，零售价在250元上下，而《异说 最终幻想》等新作的价格则要贵上150元，这下子PS3玩家终于不再“另类”了。

相比于PSP-3000不破解也不乏销路的成绩，NDSi却一直是静得出奇，很多玩家还是更愿意选择便宜的行货iDSL。NDSi主机加烧录卡、存储卡的价格在1800元，而iDSL仅为1250元，可以预见其中还有很大的降价空间，不着急的玩家倒是可以耐心等待。



春节是电玩行业的黄金商期之一，商家主打的对象是压岁钱收得涨满口袋的学生一族，所以各种促销手段是层出不穷，大有不把学生们的压岁钱榨干不罢休之势。有意在最近购入主机或配件的学生朋友们切记要擦亮眼睛、货比三家，不要盲目听从商家的诱导，以免花了冤枉钱。

今年春节游戏市场的焦点仍然是PSP，由于可破解的PSP-2000奇货可居，在农历年二十七至正月初五期间，PSP-2000的价格曾全线突破2000元大关，虽然节后有所回落，但也维持在1850元的高位。部分商家为了满足节日期间的出货量，使尽浑身解数从各种渠道搜刮剩余的机器，于是我们看到了韩版机、欧版机、美版14天翻新机、换芯机、山寨翻新机等齐聚货架的局面。只要随便挑上几台，就会发现没几台的国籍是相同的，连平时最喜欢故弄玄虚、忽悠各种地区版本之间“质量差异”的JS都懒得跟你动嘴皮子，俨然一副“能破解的机器就剩下这些，爱买不买”的嘴脸。

前几次笔者给大家介绍过的换壳机，其山寨货的品相和粗糙的手工艺导致其没火上一段时间就退出了市场。但节日期间的高利润又令某些见钱眼开的JS动起了歪脑筋，大家还记得除了PSP-3000外，还有部分PSP-2000也是使用了TA088_V3主板的，节日期间它可是JS手里的新宠儿哦。莫非头脑精明的JS掌握了什么新技术？非也。虽然V3主版不能破解，但同为2000型的PSP，只要把V2的主版换到V3的机器里然后更改网卡MAC地址后主机就能正常运行，就这样又一全新产品“换芯机”被摆上了货架。这类机器可以用一句话概括，就是金玉其外、败絮其中。换在主机里面的V2主板哪里来的？答案就是维修过的故障板或由无故障零件拼凑成的合成板，由于其外壳屏幕都是官方原装全新的，只是更换了内里的主板，所以从手感和外观很难分辨。鉴定这类机器我们要把目光集中在电池仓的封条是否动过手脚和屏幕里是否有灰这两点上，具体的方法在前几次已经介绍过了，这里就不再赘述了。

相对于2000型的混乱，3000型的PSP以其亮丽的屏幕、低廉的售价逐渐扩大其影响力。部分用户不再执着于破解加ISO这种模式，而是选择了PSP-3000加一两款自己喜爱的正版游戏，再加上3000型的两种新颜色艳光红和跃动蓝在节日期间上市，给PSP的销售注入了不少活力。新颜色里艳光红报价1370元，跃动蓝报1320元，基本色里黑色报1230元，银白两色报1235元。



另一方面，NDSi开始慢慢替代NDSL成为了卖场的任系掌机主力，白黑两色分别卖1410和1380元。而NDSL的价格则开始下滑，其中最便宜的韩版已跌破900元，只卖860元，行货中国龙由于节日的关系上调到了1090元，其余全色报995元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（8G）	MSD（4G）
广东广州	沈朗	1230	1850	995	975	1410	110（M2）	75（M2）
广东深圳	久圣电玩	1300	1980	1100	1050	1450	140（HG）	70（M2）
北京	绿洲电玩	1250	1950	1020	1060	1450	140（M2）	100（M2）
福建厦门	快乐多电玩	1280	—	1080	990	1480	150（HG）	90（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1500	—	1000	1400	150	60
山西太原	逸豪电玩	1300	1700	—	1050	1450	250	150

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人

春节过去了，各位玩家该上班的上班，该开学的开学，该找工作的也在找工作，总之，新的一年开始了，这里祝大家在牛年都能有好运相伴，牛气冲天、气冲斗牛、牛刀小试、牛郎织女、汗牛充栋、杀牛儆猴、牛到成功……呃，好像越说越乱套，总之呢，祝大家牛年一个比一个牛！游戏玩得牛，工作干得牛，赚钱赚得牛，学习学得牛！下面，开始我们牛年第一辑的“掌门人”！

疯子猎人

一天，我这个新手猎人和我的新手朋友联《怪物猎人》，我的朋友手持不知是枪还是弓，去狩猎大怪鸟！对我们这些新人来说，讨伐比自己大那么多的怪还是头一次（自我感觉），我看到它后（约5分钟后），发现自己只剩半厘米的血和躺在地上一动不动的大怪鸟，朋友告诉我说我一看到怪就像疯子一样冲了过去，就是一阵狂砍！大怪鸟脚都废了，要飞起来时，我就捅死它了。本来队友要给我打回复弹的，但我一直动来动去打不中！我惊了，我是不是得了什么病，连自己砍怪的事都不记得了……请小编指点一下！

口袋包子


羽纹：估计是见到怪太激动了吧，没啥特别的……


马修：据我所知，不少玩家初玩《怪物猎人》，都经常会这样砍大怪鸟……但是不包括我！


洋葱：马修你当初玩不是连村子都没转出去么……

郁闷得不行

偶是上次用偶的爱机砸人的玩家，虽然当时损失的是一台小机，但还是很伤心，但是我的命也太绝了吧！有一天我在家的阳台玩GBC（无聊所以玩），当正和四大天王打得不可开交时，突然远处传来一声：偷车啦！偷车啦！（自行车）那个阿姨喊得真够大声，我的一个朋友还以为杀人了呢！我当时是不是脑袋发热也不清楚，反正一个砖头就砸了下去，（不对，是GBC！）竟然正中那个偷车贼的头！GBC掉到地上一分为二了！我当时迅速地跑到了楼下，拿起GBC的尸体有种说不出的滋味，阿姨非常感谢我，但无法安抚我的心！我的小俄和小C已经壮烈地牺牲了，但是我有不好的预感我的PSP和NDSL不会有事吧？唉，小编们祝它们也不要再牺牲吧！

南宁 黄锦钰

马修：无聊时会玩GBC……话说本人看惯了NDS、PSP的背光屏幕，再看GBC的屏幕还真不习惯。当然了，GBC游戏我现在也玩，不过是用PSP上的GBC模拟器。

洋葱：说实话，这事怎么听都挺假。不让它们牺牲很简单，下次扔东西时用一秒的时间注意下手头的东西到底是啥就可以了。

还我小P！

小编们替我想想办法啊！因为考上了理想的高中，亲戚们给了些零花钱，我趁此机会冒着被父母痛殴一顿的危险，把心爱的小P带回了家。可前段时间因忍不了游戏的诱惑，我把小P带到了学校，结果偏偏给老班看到了。按理说一般的老师顶多说两句并警告以后不许带吧，但我们老班却把我小P没收，过了好久都没有要还给我的意思。原因我知道，老班她有个比我大一点的儿子，我的小P现在在她儿子的手上……你们说我该怎么办呀？告诉家人的话一定会被骂，他们不知道我买了小P，还带去学校。但我又舍不得小P，我真想当着全班同学面骂她一顿揭露她的丑恶行为！

青岛 缺水的鱼

嘟嘟：千万不要采取过激行动啊，班主任给穿小鞋的日子可不好过。

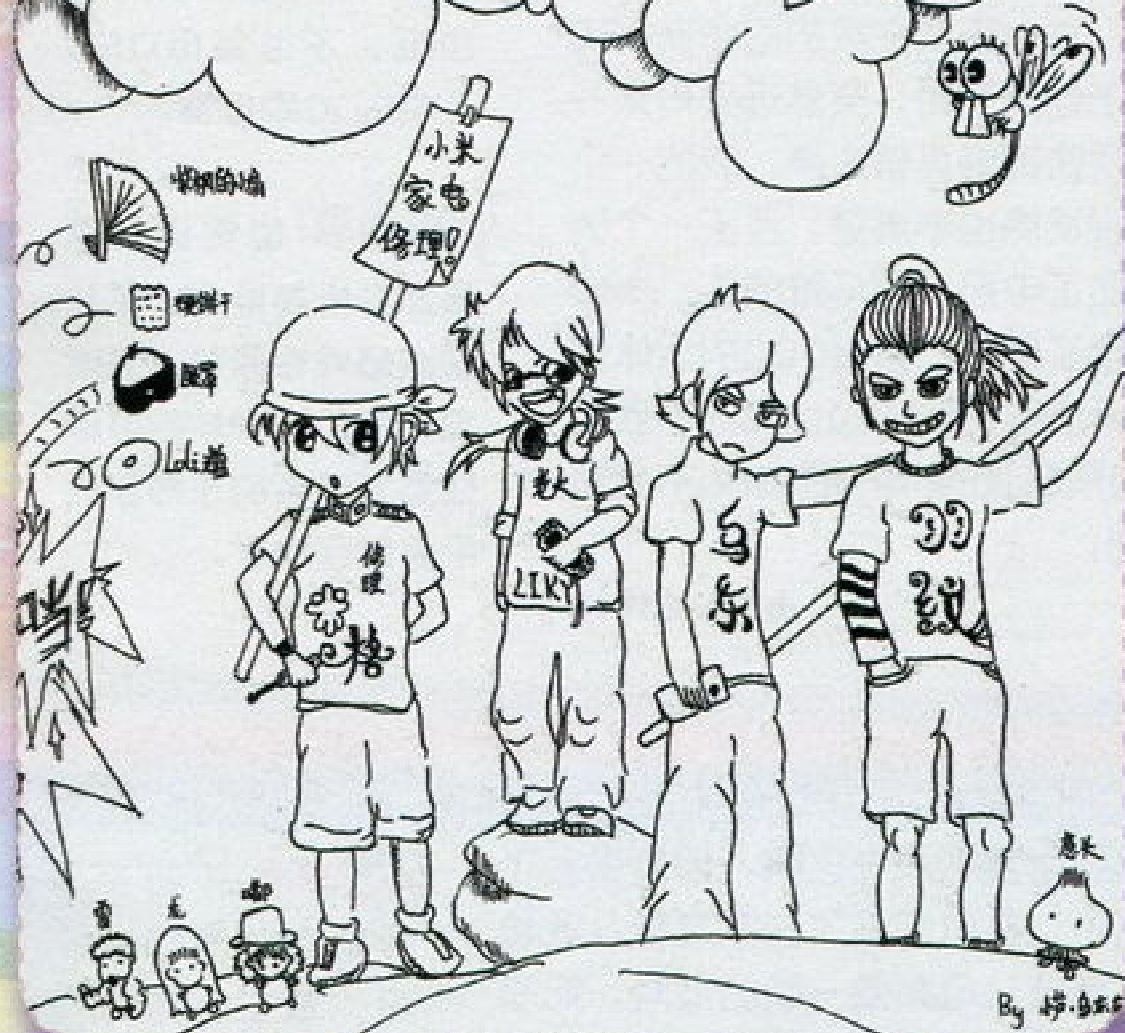
洋葱：被家人骂和失去小P，若是我的话宁可选择前者。

经常在网上看到“女友不玩游戏让我很痛苦”的这类话题。其实女友喜欢游戏未必是好事，就拿本人来说，吃了差不多一年的方便面才钱买的小P，却被女友借走了。我以为女孩子玩游戏不过一时新鲜，没想到她悟性相当高，我好不容易买来了小P如今却没玩超过20小时！各位也千万不要以为女友玩游戏就一定有多好。

内蒙古 陈宇飞



宇轩：哈哈哈哈，马修，你那台曾经用《新超级马里奥》吸21MM的白色NDSL还没有要回来吗？



编辑们好，小芦我又来信啦！十分兴奋，又中了三等奖。这次的TV Game大奖的奖品可真诱人，同学们都说我这运气一定能中上，哇哈哈，中了就再好不过了！这次很用心地画了张画，十分对不起在画中打架的那几位，没办法，画不下那么多人物啊……

乌冬冬

LIKY：我站在石头上才那么高……（T_T）

雷伊： **胧月：** **洋葱：** **嘟嘟：** 满足吧，画中我们更矮。

紫枫： **软饼干：** **盲先知：** **宇轩：** 再矮你们也都露脸啦……

马修：我说你们都满足吧……

朋友拿了我的GBA

小编们啊，我郁闷死了啊。我和我家楼下一家电玩店的老板关系不错，整天往那跑。有一次我将GBA丢在老板店里，之后因为要考试了所以就一直没去拿，直到初中毕业后我才去拿。谁知见到老板时他说：“我看你一直没来，所以让那个经常和你一起玩的同学带给你了。”我当时愣了一下，接着立刻给经常陪我到店里玩的两个同学打电话，结果个个都说没拿，约他们出来又找一堆借口……由于已经毕业了，以后基本没有机会见到他们了。我现在根本不确定机子在谁手上，也不好意思怪到老板头上，毕竟好几年的交情了，但那两个同学也算是我的好朋友，怎么会为了个游戏机搞成这样……

江苏　晓峰

嘟嘟：同情一下晓峰同学，遇到这种事一定非常难过吧。

洋葱：为了机子扯破脸和为了不失去朋友放弃机子，真是很难选择……

马修：这件事大家都有些责任，今后要注意别轻易将重要的东西丢在别人那了。

抽说

祝各位红包多多，加班少少，喜事多多，烦恼全跑。我的全掌机制霸全在各位手中。抽我吧，冰天雪地720度原地侧后翻头顶落地跪求抽，往死里抽。三人行，必有我抽焉。学而时抽之，不亦乐乎！好好学习，天天向抽。德智体美抽，全面发展！纵里抽它千百度，那机却在烽火阑珊处！生命诚可贵，游戏价更高，若为抽我故，两者皆可抛！

浙江　DeepThroat

紫枫：祝福不错，先收下了。

马修：这位同学，不要这样，你这样让我有被抽的感觉。而且而且，抽奖不是小编们抽，小编只是负责发布下中奖信息。

在书里，不，应该说在这个伤心之年的最后一本《掌机王SP》里我还能看到《龙珠》的专题，我激动啊！回想起我从小学2年级时便开始看《龙珠》，看到初二的《龙珠GT》，其中各种漫画、动画我几乎都有看过了，可悲的是到了初三，我便没有了时间去看（还有玩）《龙珠》了，我只能伤心啊。还好我生命中还有《高达》和《口袋》陪伴我。现在进入高中，我实在是耐不住高中住校的寂寞生活了，所以想起了《掌机王SP》，才给你们写信。很重要的原因就是《龙珠》，我喜爱的《龙珠》啊！真是太感谢你们了。

四川 刘成

马修：看调查表，101辑的《龙珠》专题获得了大多数读者朋友的好评，看来经典的、深入人心的主题果然是非常受欢迎啊。

新年到了，小偷扒手也开始多了，一日在公车上，突然发现口袋有点不对，一把抓去，只见一只纤细的手，一看是个美女……幸好PSP包大，正好挤满口袋，要不然就这么和PSP说拜拜了。

浙江 斯介克汀

乌冬：说实话这位同学运气已经很好的了，好在PSP大，掏出口袋的时候感觉得到，如果是钱包的话，说不定小偷就得手了。不过如果遇到一些硬来的歹徒，就算被发现了也会照抢，所以出门在外的时候，贵重物品一定要收好，不要给小偷有盯上自己的机会。

宇轩：所谓人不可貌相，美女也有当扒手的，在这里也提醒各位男性读者在坐公车的时候不要看是个美女就往上靠哦。

马修：宇轩说得太对了，见女色而生贪心往往会为噩运埋下伏笔，大家切记。

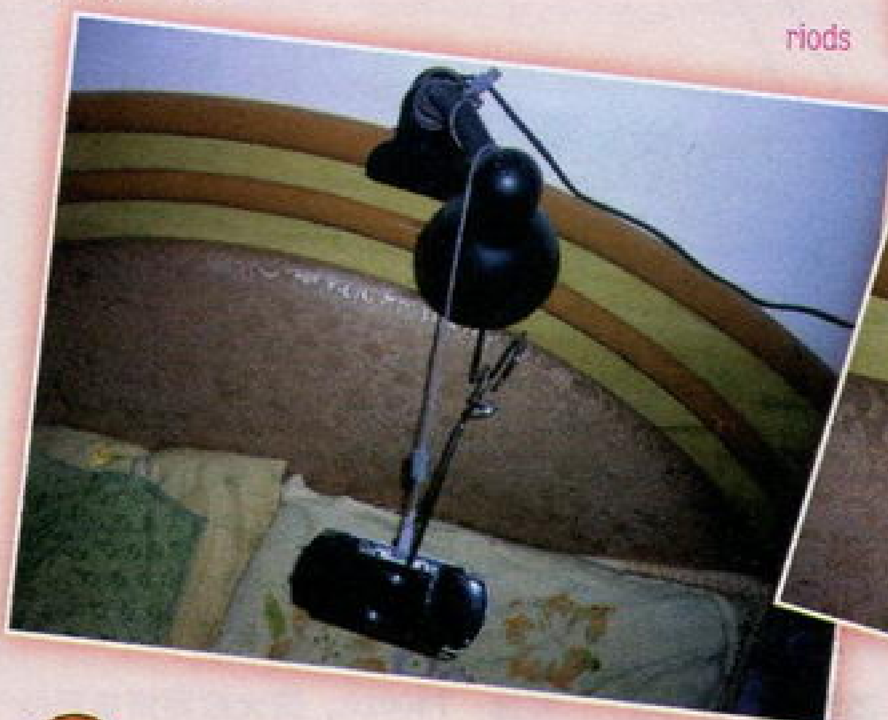
嘟嘟：真奇怪，上面两位明明说得都有道理，可从这两位口中说出总是感觉怪怪的……

无敌之PSP自制懒人支撑架

1分钟内做好的，因为经常在YOUKU下FLV动画视频，又喜欢躺在床上看，手累，所以干脆做个一劳永逸的东西出来……各位不要模仿，本人专利，因为山寨版的质量不能保证……

配件说明：原装插得稳的USB线一条，衣架一个。

riods





LIKY：你的行为充分印证了那句话——“懒汉推动世界”。很好很强大。

差点被“斩”

前几天，我去订《白金》，这是我第一次买正版卡带，350，我付了100元订金回家等，过了几天，我问他来了没有，他说：“很难订，要涨到450才买得到。”我反复思量一遍，正当我要决定时，一旁的一个胖老板说：“450元现在别人抢着要呢！”我想其中一定有诈，这不是“撬边马子”吗？根据我这个忠实的“逆转饭”的判案直觉和我准确的判案经验，我毅然决定不订了。（哈，我后来知道我的选择是明确的）我拿回了100元订金，到隔壁一家店又一次订了《白金》，结果两天后我就用350元订到了。通过这次事件我充分理解“货比三家”的内涵，同时也认识到，世界真黑暗，所谓无奸不商，有此可得也。哦，那家黑店的名字还是要透露一下——“宇宙电玩”。吓一跳，我差点被“斩”100元，我果然是明智小五郎、工藤新一、福尔摩斯、凌里千寻、古畑任三郎外加Polo的嫡传弟子啊……

我不帅

LIKY：“撬边马子”？这是哪里的土话，第一次听说哦。不过还是要为你庆幸一下。JS可恶，打倒JS！

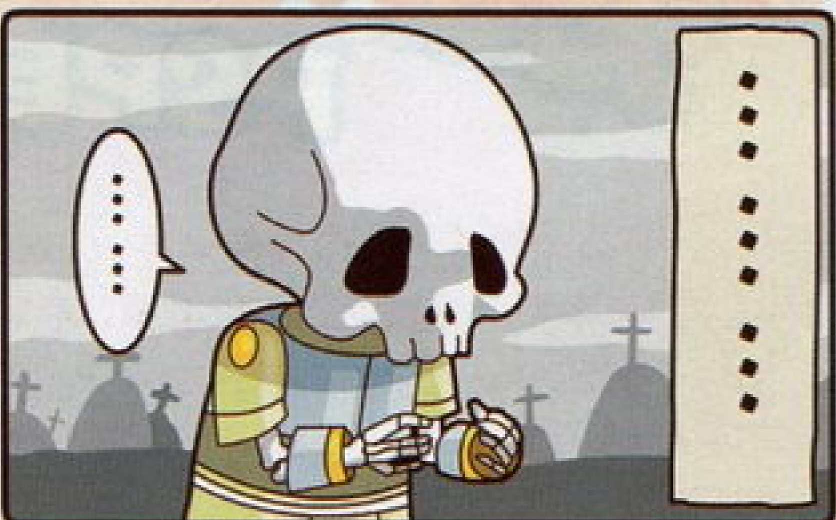
马修：还不错，比起我以前邮购被骗，你好歹还能要回押金。

活到老玩到死









《掌机王SP》邮购信息



目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购《掌机王SP》第15、17、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37、38、40～43、61～67、73、75～77、84、88、89、90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、101、102、104辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～16辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》，定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



最近《高达00》热播，我这00FANS天天看《高达》，买《高达》模型，玩《高达》游戏，就差开高达了……唉，我的梦想什么时候才能实现啊！

西安 Lac

目前来看可能性比较小，还是先在动画和游戏中体验下吧。

有人结婚了，恭喜恭喜！

成都 黄波

其实大家都知道是LIKY了……

一年就这样结束啦，我也好想参加"天下聚会"哦，什么时候在深圳举行的话，小编们可要第一时间通知我吧。好吧，我承认我没有主机。

深圳 林灿城

聚会消息就关注下levelup论坛玩家城市联盟的深圳联盟吧。没有掌机的话也可以去认识些朋友的，没什么。

看了中奖名单，真的有种与奖品擦肩而过的感觉——一等奖有个叫陈海峰，而我叫陈海松，第一眼看到心里真的猛震了一下！够晕的——名单中虽然还有个陈海东！无语加郁闷啊！

玉林 陈海松

和那两个中奖者完全同名的，说不定会比你更郁闷。

去年10月由于一些原因没买上《掌机王SP》97辑，今天无意中看到报刊亭还有一本。正好那时我带了20元，我一想，先买97辑吧，103明天再买。可是老板说这本97辑5元卖我，太爽了！两本都抱回家的感觉太爽了！

长春 王宇豪

想起春节期间不少读者向我反映当地103辑还未到货……真是有人欢喜有人愁啊。还没买到的朋友也可以向读者服务部邮购哦。

要怎样投稿"自由谈"？

佛山 小时候

把你写好的稿子发送到我们的邮箱pgking@263.net，标题注明"自由谈"，就可以了。

上辑某玩家的中奖几率大于上交流空间，可我却相反，上两次交流空间但奖一次也没中，这是天意吗？

佛山 翔夜

是那个看不见摸不着的、叫做"运气"的东西在作怪。

最近才知道PSP-2000已涨价很多，本想在过年时入手一台，可是PSP-3000不破解，PSP-2000不降价，很郁闷。

上海 刘智亮

春节期间一般的游戏店都会抬价……尽量平常买吧。至于3000的破解和2000的降价，只能等了。

跟你们爆个料，我爸说《掌机王SP》是他看过的"和读者走得最近的杂志"（虽然他是好奇才看的）。加"游"吧，各位！

呵呵，谢谢您父亲的夸奖，我们也会加"游"，也请大家多多来信，让我们走得更近！

恭喜小编们又老了一岁。

四会 白色之翼

这恭喜很客观，就是有点残酷。

我在一个游戏论坛看到有个自称是《掌机王SP》小编的"马修"为大家解答问题，请问是不是马修叔叔您？

珠海 LUMU

肯定不是啦，我只在levelup才以小编名义与大家交流。话说各位用我名义的，其实你们完全可以在自己的论坛、QQ群里来打造自己的品牌的，相信我，只要热心助人、真诚待人，相信你们很快就会受到大家的欢迎。

真羡慕小编们，我也要当小编，活到老玩到死！

海口 尼克

有志向就加油啦，至于活到老玩到死么……请看上页的四格漫画。



下辑预告

《掌机王SP》105辑 2月下旬上市

攻略预定



命运之链



马里奥和路易RPG3

天诛4 PSP



levelup.cn

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

年三十的时候和论坛UT攻略组的组员们一起自爆了一场，一下子网络与现实的感觉被拉近了许多。由于电视游戏的特殊性，志同道合的同伴们经常只有通过网络才能联系，不过我们也有足够的理由相信，这些友谊可以变得和现实中一样可靠、坚定。

世界上最前50名奇怪的建筑

楼主：lzis...

http://bbs.levelup.cn/showtopic-748726.aspx



NO.1 斜屋



NO.4 篮子大楼



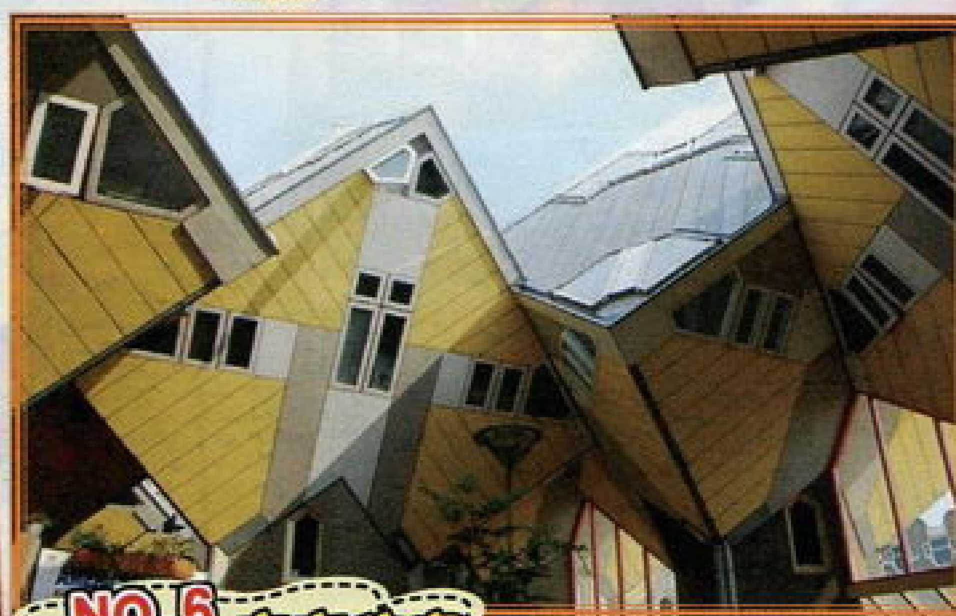
NO.2 森林螺旋



NO.5 堪萨斯城公共图书馆



NO.3 托雷加勒蒂亚菲格雷斯



NO.6 立方住宅

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



上辑热点话题回馈之

展望2009掌机市场

一转眼，2009年过去了半个月，2008年的游戏大潮、商战都已成为了过去，两大掌机都各自取得了成绩，本辑，我们就一起来展望一下两大掌机及整个掌机市场的2009年。

新的机型应该是还不会有，但现有机种应该会推出新的颜色版本，销量方面PSP超不过NDS，但自身的特点还是不会让它被完全甩开。1月底2月初包括之后一段时间PSP会有一批大作出现，应该能让PSP的销量再有提高；至于NDS方面，当然是要看对应新机的游戏会有什么样的表现了。

rjc0110

最期待的，就是NDSi的大放异彩啊！还有等了很久很久都还不肯现身的《OG3》。

无我の境地

“老白金”类的游戏希望能少点。

ō小恶魔ō

2009年难道又是任天堂和索尼的平分秋色之年么？微软真的不想形成三足鼎立之势么？话说iPhone的游戏也很强大的说！

南庆亚 later

反正先耐心等待《DQ IX》。

义 yi

2009年看了好多游戏，不知道有时间可以打通多少。

爆炎希罗

希望任天堂能在画面上稍微加强一些。PSP能多一些第3方软件，两机能友好地良性竞争。

路西亚

希望看到任天堂后续机种。

wataru

新掌机还是不期待了（我的腰包呀），好游戏无限期待中。

yellowtubalu

希望今年好游戏能多多出。

神的领域

丰收年啊，无论是玩家还是厂家。

世界树

2009年最期待的就是NDS上的新《机战》了，还有就是预祝小P小N越卖越红火，游戏越来越多。

献给拉克丝

《DQ IX》啊——NDSi专门游戏啦！话说3000破解也应该折腾一段时间吧。反正别出新机器了，钱包+精神双重压力啊。

逍遥の鹏鹏

对应NDSi的《瓦里奥制造》也已经出现了，其他跟风的游戏也会逐渐出现吧。相信索尼在老任的压力之下也会推出改良机或者后续机（我相信是后者）。总之，2009年是很值得期待的一年！

yxd

NDSi的横空出世，总算是给处在市场饱和状态下NDS系掌机销量增添了新的增长点，2009年应该是NDSi的一年，配合多款大作，想必定能压住PSP上升的势头，而今年的NDSi专用游戏也必将再度打开一个新的世界！

青秀山

期待掌机的全新的后续机种的出现。

wefers

希望能多原创游戏，因为炒冷饭在近两年实在是太多了，毕竟玩家希望玩到的是一款没有玩过而富有新意的游戏，RPG游戏能出点原创的就更好了。

linfeng29

PSP-3000仍破解无望，于是二手机翻新机肆虐，嗯，没销量——起码在国内而言……

morningsnow

两大掌机发售4年了，该出新机子了，改良版没前途，所以我还是继续持币观望。

神秘的瘦子

希望能够看到iPhone分掌机市场一杯羹的现象，三足鼎力，越胶着、越混乱、越意外的市场越有看头。

澄星

本辑热点话题

本辑热点话题之全球金融危机下的游戏业



不久前，EA本财年第三个财政季度的综合收支报告显示，EA在该季度累计亏损了6.41亿美元，裁员人数也将继续增加。2008年留给2009年最大问题便是如今仍在肆虐的全球性金融危机，索尼、微软也都已公布了裁员计划，任天堂虽然在去年就赚得了170亿美元的收入和超过20亿美元的净利润，但接下来的预期收入和利润也大幅下调……这场危机究竟会对游戏业带来哪些影响？影响到底有多大？本辑，我们就来聊一聊全球金融危机下的游戏业。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年1月14日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



FAQ电台

Hi，各位亲爱的读者朋友们，牛年快乐！本辑“FAQ电台”是春节后的第一辑，新年新气象，我们米饼轩3人也换了新造型来迎接各位读者。过年后读者的问题量有着惊人的提升，好多问题都已经通过邮件和明信片进行了回答，尽管如此还是有很多问题尚待解决。FAQ电台一般都选择比较经典或者提问次数比较多的疑难杂症，当然啦，米饼轩也不是神仙，有些游戏没有玩过话就只能去查阅资料或者索性亲自玩一遍，而且这其中的功劳可不光只有米饼轩3人，其他小编们的贡献也是巨大的！好，现在来看问题吧！本辑将要为大家解决关于“3.71 M33”、“PSP-3000破解情报”的问题以及游戏方面的各种疑难杂症。

米格:年后第一辑《掌机王SP》终于与大家见面啦，大家是不是都等得不耐烦了呢？希望这辑的内容能让你满意。下面还是闲话不多说，快点来看看今天的第一个问题吧！读者**古刹飞鹰**来信向我们询问，自己的3.71 M33-4系统PSP无法运行3.71软件，这究竟是为什么。与其他版本自制固件相比，3.71 M33自制固件算比较特殊的一个。因为它的FAT驱动、自制软件引导内核上的不同，导致许多软件、插件都必须采用专门针对3.71 M33自制固件特性所编写的版本，比如PPA、CheatMaster等等。如果软件无法在3.71 M33上运行，首先需要确认所下载的版本是不是真的是针对3.71 M33编译的，可以看看软件里面的Readme文档或文件夹命名方式来进行确认。实在辨别不了，就上网重新搜索3.71版换个地方下载试试，看看能否正常使用。而对于已经确认3.71 M33版本的软件，如果无法使用，首先需要看看系统是否修改了CPU频率或挂载了其他插件，先将这些设置和挂载的插件全部屏蔽，再来测试一下软件是否能够使用。如果依旧有问题，就需要重新刷写自制系统看看了。当然刷写时，我们还是建议大家升级最新版本的自制固件，这样就能少不少麻烦事了，毕竟现在已经很少有软件还在开发针对3.71 M33的最新版本。而升级可能造成部分游戏存档无法使用，这将会是您最大的损失。

米格:由于PSP-3000破解的僵局半年多仍未打破，不少等3000破解而一直未购入PSP-2000的玩友损失可就大了。因为现在购买可破解的PSP-2000，不但价格高昂，而且还让大家面临翻新机等各种问题的困扰。而识别翻新机究竟有什么妙法呢？我们的读者也是多次来信向我们求救。其实识别翻新机方法米格就介绍过很多次，翻新一台机器的手段无外乎拆开主机，更换新的外壳和相应部件，让他们看起来像是新的，然而考虑到成本问题，必然

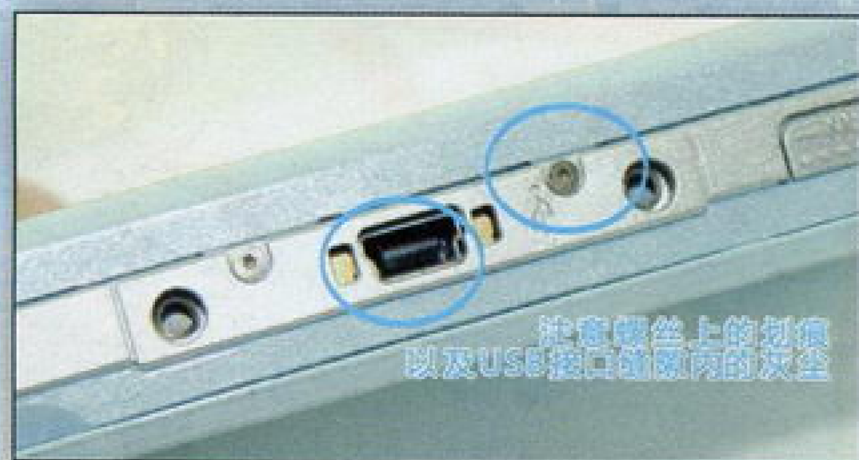


▲正常情况下，电池舱内的封条印刷应该十分清晰，并且粘贴整齐。

不可能使用原装外壳等进行翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据，如果发现表面粗糙，铸模存在扭曲，则不是原装货色。而像电源接口与按键缝隙等与主板紧密联系的地方仅能够进行清理而无法进行完全的更换，必然将留下一定痕迹，稍加留意便会发现。具体观察的几个要点包括：



▲PSP-2000主机底部的序列号与电池舱内数字相同。



▲USB接口与螺丝都是需要重点检查，如果有划痕，则有可能是翻新机。



▲十分容易氧化的电源接口。

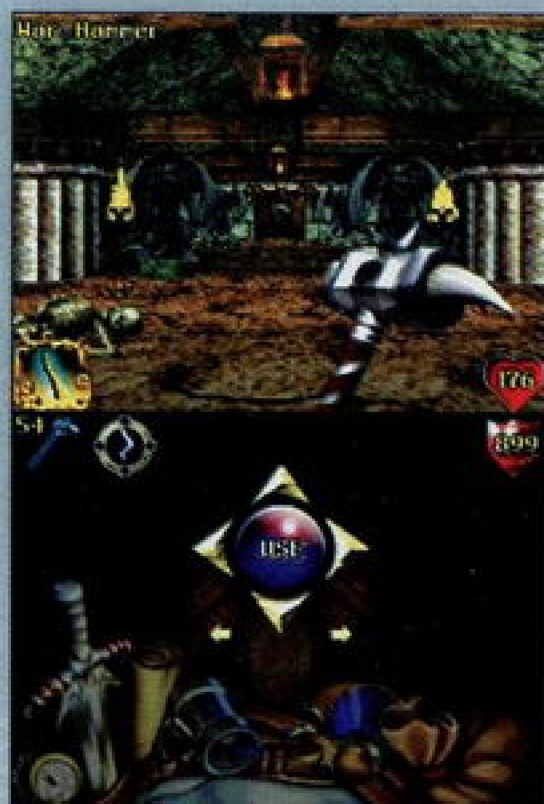




牛年牛，牛真牛，国力牛，家业牛，政治牛，经济牛，房市牛，股市牛，你也牛，我也牛，在牛年到来之际，祝学习牛，事业牛，生活牛，身体牛，游戏水平更更牛！



来自宜兴的**朱立骋（wonder）**来信中问道："NDS游戏《兽人与侏儒》的最终BOSS怎么打？我把小怪都清完了，她又召唤出三个，而且一靠近她就会逃跑，也很难与她站在同一直线上，用了70多个血瓶、2个小时都伤不到她。"这是款老游戏了，但看在玩家如此用心的份上，小编还是去查阅了资料。本作的最终BOSS是Kai' Laria，玩家在战斗前先用上一剂血瓶（Strength）、一剂加速药水（Haste）、两剂冠军药水（Champion's Brew），来到BOSS处。正如这位玩家所说，她会不断召唤出小怪，其实这些小怪可以完全忽略掉，只是怪物使的障眼法而已。惟一能打败她的方法是先使用魔杖不停攻击2至3个回合后再使用战锤攻击，这样大概会废掉她一半的血，这时BOSS会发动百万愈合技能，玩家要趁着她发动的时候与她再战上5个回合，相信她已经没有回击之力了，但如果你没有及时发出攻击，很有可能她就会痊愈，那就前功尽弃了。





武汉玩家**吴天**给我们来信："小编们好，在下有关于《噬魂师 战斗共鸣》的问题。在剧情模式中有几件任务需要我在30秒内消灭对手，每次时间到了我都没能成功消灭对方，有什么快速灭敌的好办法吗？还有，我用基德挑战第49号任务怎么也过不去啊，主要是打不到中间那球。"遇到这种任务建议多使用花费时间少、威力高的投技。至于第49号任务，多利用基德→+□这招便可轻松解决。





江西玩家**邹从鑫**的提问："米饼你好，我玩《高达对高达》已经通关5次了，为什么还没获得命运高达？乌冬的攻略里不是说通关4次就能收集齐吗？"怪我当时的攻略里没说清楚，是用不同的机体通关4次，可能你通关时用的都是同一架机体，所以获得不了命运高达，你只要用还没通过关的机体再通一遍就好了。



在一起的时光总是很短暂，FAQ电台播报到此结束，祝各位玩家读者们牛年打机快乐！

小编寄语

嘟嘟

◆本来早已与朋友约好春节回去聚会的，哪知临走前竟鬼使神差地将手机忘在了宿舍，这下可好，手机里90%的号码记忆不可，即使QQ、MSN等全民工具也未能助我补完号码，最终导致部分好友失去联络，残念！且说下次回家又不知是何年何月了……

◆一直不喜欢超市里那吃起来油腻腻的水饺，所以这次回家特地让老妈给亲手包了一大盒韭菜饺，翻山越岭横跨两千多公里带回深圳……回来当天却得知冰箱秀逗无法冷冻，修理又异常贵时。最后通过三名勇士的共同努力，一大盒已经化成浆糊的饺子在一顿之内被火速搞定，可喜可贺也……

P.S.：还是手工的好！



LIKY

◆春节回武汉，免不了要跟同学朋友聚聚，不过相比往年可以天天打牌、喝酒、玩到深更半夜才回来，今年只能唏嘘感叹了，没办法，谁让是有了老婆的人呢，乖乖地多陪陪老婆吧。

◆今年回家最大的感受就是——武汉的士太难打了，的士数量本来就少，再加上武汉的士现在全是加气的，所以经常遇到的情况是，好不容易等来了一辆，还没等前面的人跑到前面赶忙坐上去，结果司机来一句："不好意思，没气了，刚才下车的那位都没到地方呢！"

◆看中了诺基亚的5800，全触摸大屏幕+S60的系统，比起IPHONE的高昂价格，它还算平易近人，不过据说速度不够快，而且现在软件支持也不是很多，所以还在犹豫中。

紫枫

◆拜年

2009年了，给正在看此寄语的各位朋友们拜个晚年，愿大家整年里都能开心快乐，此致。

◆路

路之险峻，并不在于海有多深，浪有多大；亦不在于山有多高，崖有多峭……只在于——人间的反复无常、笑里藏刀。

◆杂

某些人做错了事，却矢口否认，不惜编制各种借口来推卸责任，为借口加上不同的理论，或者披上情意道德的外衣，结果是他变得理直气壮，而你却成了理亏的人。我认识不少这种人，但我欣赏他们——毕竟，他们比你我更聪明。

◆病

梦到一帮旧友喝酒，天南海北的乱聊一通，开怀畅饮……醒来，泪流满面。

马修

◆没想到啊没想到，羊驼这种动物现在居然一下火了起来。

◆春节没回家，出门次数也很少，大多数都在昼夜颠倒的状态下度过。目前生物钟正在痛苦地回归正常。

◆《真·三国无双 联合突袭》就要出了，不知道这款一改以往风格的《无双》会怎样，话说打那些大怪物大兵器应该会和《高达无双2》里挑战巨大MS和MA差不多吧，如果战场的节奏也能做得像《高达无双2》那样张弛有致就好了——不过就目前看，我的愿望里的空想成分比较大。

◆人一生如负重致远，不可急躁。以不自在为寻常事，则不觉不足。心生欲望时，当思先前困窘之日。忍耐乃长久根本，愤怒是人生大敌。只知胜而不知败，自害其身。常思己过，勿怪人非。凡事过犹不及——语出《德川家康》



米格

★过年陪爷爷奶奶看春晚，虽然被家庭温暖的气氛包围着的感觉非常幸福，可心里却忍不住在想，这大好时光能补习多少游戏、赶多少集美剧，再不行整理一下硬盘里一年来积累下来的稿件文本也算对得起这宝贵的时间啊！

■过年最有趣的事情还要数包饺子，在深圳想吃饺子都只能去外面买速冻食品，味道怎么说都赶不上家里的鲜饺子，而且包饺子本身也是件很有乐趣的事情，奶奶擀皮我们几个孙子辈的包馅，忍不住想起小时候了。

◆短暂的假日时光转眼就过去了，在这里给大家再拜个晚年，同时也鼓励大家、鼓励自己，新年新气象，今年一定要做得比去年好！



胧月

★剪短头发后所闻所见：父亲满意的笑容，洋葱愤恨的嗟叹，雷伊辛辣的嘲讽。

★世间再无梁羽生，三大师现今只有金庸硕果仅存。尽管我认为梁的行文多少有些古板，故事不够诡异也不够大气，然而《白发魔女》和《云海玉弓缘》实在能勾起太多回忆，于是终究有些伤感。

★近来特反感以"其实……"打头的文字，这类文字一般有以下两种特征：要么把一句原本谁都懂的话说得连鬼都不懂，要么自己明明什么都不懂却一副得道高僧的样子。



雷伊

■第一次一个人过除夕夜，虽然买了一些菜下热腾腾的火锅，并且象征性地喝了一小杯红酒，但没有家人的陪伴总是会觉得少了些什么。除夕夜给猫猫也加了餐，这家伙吃了以后差不多舔了一分钟的舌头，看来是相当满足，不过吃完后没过多久就在沙发上拉了一泡尿，让我的年夜饭变得更有"味道"了……

■在PSP的装机量提高后，原本以为胎死腹中的PSP版《PERSONA》终于又重见天日了，令人安心的是游戏改动的幅度目前看来并不大。《PERSONA2》的《罪》与《罚》什么时候会移植呢？



羽纹

★春节过年回家与家人团聚感觉甚好，想想忙碌了一整年能这样好好的调养下真是Perfect。可惜的是由于某些关系与很多朋友和同学未能见上面，实在有点遗憾……

★很久没坐过火车了，于是自己决定回来的时候体验下火车上那残酷的春运（有自虐倾向）。实际上整趟感觉下来旅程途中并没有太大障碍，但是买票确实是费了九牛二虎之力。火车在行进途中穿越的隧道不计其数，这其中因压力变化而导致耳朵发胀以及手机信号时断时续的情况着实让人有点郁闷。

★中国足球居然赢球了！前锋居然能上演帽子戏法！天啊，新年伊始就遇到这样见鬼的事情……



乌冬

◆最近某香港电视台开始播《幸运星》，看了第一集后，我只能说和原版完全不是一个档次的，配音就不说了，为了体现和谐精神，原版中的一些曾段子被港台拿了一些很无趣的对话替换，那叫一个雷。

◆跟了我几年的老PSP-1000终于不行了，电池已经完全报废，现在到哪都要带着充电器，十分麻烦，有时不小心碰到充电器的接口，机器就马上没电，忘了存档的时候真是叫人欲哭无泪。



盲先知

○过年期间在家恶补了一堆落下的电影，要说最失望的估计要数《非诚勿扰》。在《夜宴》、《集结号》之后，冯导拍片的着眼点确实起了不小的变化。以往他那种从小人物切入，用讽刺来说事的手法似乎现在有点没感觉。一些段子的加入也是显得很生硬。冯导你不能这样就把自己的风格扔掉啊。

○在多数乐迷的概念里Underworld这支电子乐队都是以那种"嘭嘭嘭嘭"的感觉，不过其实在早期，他们也做过一些特"正常"的音乐，比如像是《Change the Weather》这张专辑，多数歌曲都清爽得很，推荐专辑同名曲《Change the Weather》，有兴趣的同学可以听听他们那个时候的声音。



软饼干

◆不知道各位玩家过年拿了多少压岁钱呢？饼子我过年回家倒是发了无数的红包……这表哥表姐表妹家的孩子怎么一下子冒出来那么多呢？(－ －)

◆过年在家没有玩一款游戏，而是每天在家学烧菜做饭，有空还要教下老妈上网，晚上则是在老爸的陪同下去马路上练习开车，每天都过得很充实快乐。身为游戏编辑，最放松的事可能就是不玩游戏了。

◆接上条，完全不玩游戏当然是不可能的，游戏是生活的必需品，像我就只能在有限的时间内挑选自己喜欢的游戏来仔细品位，不能像学生时代那样见啥游戏都想尝试一番了。



洋葱

★今年虽然没有回家，但是母亲特地跑来深圳陪自己，这个年过得还是很开心的。

★假期一眨眼就过去了，感觉还有好多想做的事都没做。话说过年期间的深圳还真是安静，不像老家从早到晚鞭炮声响个不停。

★假期间动画只追了《玛利亚狂热》和《夏目友人帐》，另外还看了一堆《花与梦》的少女漫画……

★明明还这么冷，蚊子大军竟然已经开始行动了，深圳的蚊子真强。



宇轩

▲春节期间光探亲就跑了四个城市，完全没有休息，只睡了一天安稳觉。唉，这年过得，咋比上班还累。

▲两年同学会都没有参加，就是因为其他人都是寒假，而我上班了，时间调整不过来。听说班主任一直念叨让我去，只能在这里给您陪个不是了。

▲春节回来，笔记本莫名其妙崩了主板，跑去维修，结果回家后PS3震动手柄又废了。

▲没事没事！2009年一定比2008年顺利得多，顺利得多……



小编博客





香港之行

虽说在深圳呆了好多年，但成行香港却是不久前才得以实现的事情，见识这个国际繁华都市的种种，自然有一些感受，就在这里随便谈谈吧。

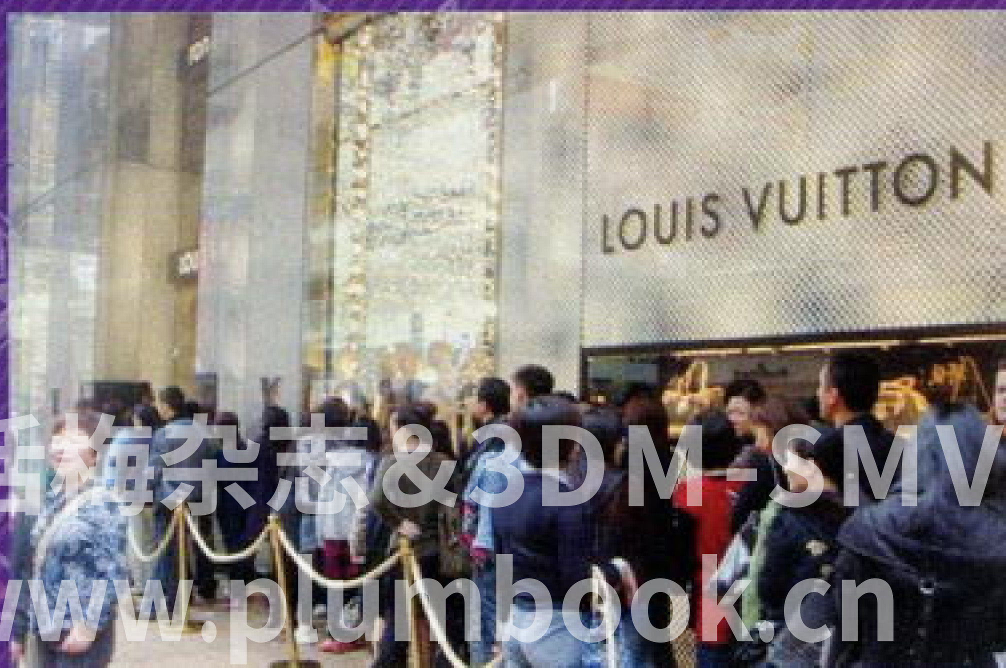
掌机

不久前去了两次香港，见识了掌机在香港的普及，乘地铁时经常会看到手拿PSP或NDS的人，当然以年轻人居多，他们玩掌机也是非常随意，上车后就算没有座位，随便找个地方一靠，然后就掏出机器便玩，到站了往兜里一塞就下车。有时候一节车厢能看到三四个玩掌机的，甚至有一次出站时我还看到一个边走路一边低头玩NDS的年轻人……在深圳我几乎看不到这样的景象。而根据我这几次的观察，玩NDS的人似乎要比PSP的多，感觉香港的游戏市场跟国际大趋势是一致的——NDS普及量要高过PSP。

名牌店

那天跟老婆逛到香港最繁华的地段——尖沙咀，在这个并不宽阔的马路两旁林立着LOUIS VUITTON、GUCCI、PRADA、DIOR等各大名牌专卖店，令我吃惊的是，这些店的门口竟然都排起了长队——因为顾客过多，这些店全部采取限时限量的接客方式。条条长队的壮观景象真是令人叹为观止，要知道这些店里面的东西全都是以“千”为单位计价的，随便一样东西都是几千上万，而且当天也并没有什么打折或者优惠活动，我不禁嘀咕，这哪里像在经受金融危机的啊。借用某人的话说：“那排队的人的气势，简直就不是在等着去花钱，完全像是在等着领一笔丰厚的政府救济。”

老婆想去看看LV的包包，我也想见识一下店里面到底东西有多贵，于是排进了LV的队伍。听了听前后说话的声音，我才发现排队的大部分都不是香港人，才想起来今天是周末，很多内地人来港Shopping。然后我又仔细观察了一下，排队的人手上拿着的不是LV的就是GUCCI的包包，再次感叹：内地人



还真是有钱啊。

排队的过程中，我看到几个路过的老外停下来拿相机拍我们，估计也是吃惊于这样的景象，我猜他们一定是法国人，此时的他们一定很自豪他们品牌在中国受到如此的追捧。（笑）


▲排队买单的人和柜台前的工作人员都忙得不可开交。

大概十多分钟后，我们终于进到店里面，里面的装潢很典雅，在桔黄色的暖色灯光映照下，各式各样的皮包更显高贵。这里不光卖皮包、钱夹等皮具，还有服装、钢笔等物品，但即便是钢笔也是两千多，一件衬衣都要四五千，至于皮包，全都是五千往上走，看得我直乍舌，不过与高贵的价格相映成趣的是——每个柜台前都站满了排队买单的人，比起店外还算平静的队伍，这里就显得火爆与混乱了。为了更生动地记录下眼前的“盛况”，我掏出相机喀嚓拍了两张照片，结果立刻被机警的保安制止。-_-b

都说现在是金融海啸的寒冬，但透过这些名牌店的火爆景象以及街头的繁华，似乎感受不到大家要“捂被子过冬”的迹象。

价值观



我想起之前还在跟老婆讨论来着，LV的包包一个就几千上万，凭什么卖那么贵？成本顶多几百，卖出几十倍的价格，根本就不值嘛。去深圳的罗湖商城买一个A货（仿冒货）就行了，谁看得出来真的假的。老婆也是连连附和说是，我不禁对老婆深明事理懂得节俭表示欣慰。

不过后来我跟老婆说这次去香港买一条项链送给她做生日礼物，老婆说，对项链首饰没有特别喜爱，还不如买一个LV的包包好了。晕……怎么一下子就现原形了呢？唉，女人还是女人，我终于感受到这些名牌能够受到如此多人的追捧是为什么了，那种杀伤力是男人永远无法理解的。

不过在LV排队的那一会，有那么一瞬间我似乎对这种杀伤力有了一些体会——就在我注意看其他人手上拿的什么包时，我也发现对方也在看我们手上拿的包，我当时是帮老婆拿着包，那是一个GUCCI的新款，不过是A货，两天前刚在罗湖商城花两百多买的。就在这一瞬间我就庆幸了，幸亏我没背着我那个NIKE的包包出来，否则我真不好意思在这里排队。完全就不是一个档次嘛，我只有拿着GUCCI的包包才能站在这里（虽然是假的，但是谁看得出来啊）。

所以，我开始对老婆有些理解，女人追求名牌也就是追求一个面子，有时候你懂得越多，可能就开始在意得越多了。在你不知道LV、GUCCI这些牌子时，你根本就不会去关注它，听到价格也只会觉得它贵得离谱，不值，绝对不买，但你对它了解得越多时，你的心态会发生变化，你可能会突然发现，原来大街上好多人都背着名牌包包，然后你对它的愿望开始强烈，觉得背上它我也会很有成就感，很有面子。（虽说买个A货也一样没人看得出来，但怎么说背正版有底气得多吧，起码在别人发出“哟，你这是LV的包包啊！”的惊叹时，你可以假装轻描淡写地说：“嗯，刚在香港买的。”而不是尴尬地笑笑然后叉开话题。）

其实男人跟女人价值观有很大不同，女人追求名牌这种奢侈品，就好比我们追求游戏机、数码、影音发烧器材一样的道理，我们可以花几千元买一台PS3，买一个笔记本，买一个液晶电视，买一个数码单反，但绝不会买一个什么狗屁名牌包包，在我们的价值观，它根本就不值，几十块钱的包包还不是一样用？（虽说我们也可能追求NIKE、阿迪，但还不至于到那样一个程度。）不过有时候换位想想，也就那么回事吧。



想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！



房宽京　昵称：RiTa



性别：男　年龄：20
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《马里奥》、《应援团》
地址：北京市昌平区沙河镇朝宗桥旅店修理部
邮编：102206　电话：15910248576
想说的话：我会继续支持《掌机王SP》。

梁晶　昵称：JING.L

性别：女　年龄：12
拥有掌机：GBC、GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《高达》、《怪物猎人》
地址：湛江市霞山区民有路13号明扬嘉苑A栋4门707室
邮编：524005
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

罗超　昵称：Kid.L

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：会让我着迷的游戏
地址：江苏省常熟市尚湖高级中学高二（15）班
邮编：215500　QQ：297404430
电话：13814988704
想说的话：我已经被高达灵魂附体。

程志诚 昵称：土豆

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《怪物猎人》
地址：新疆省乌鲁木齐市沙依巴克区西虹西路21号2号楼三单元502户
邮编：830000　电话：4528165
想说的话：天下玩家是一家，希望能有人和我联系，大家一起联机奋战沙场。

黄帅

性别：男　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：众多动漫改编游戏
地址：广东省佛山市禅城区榴苑五街十座408
邮编：528031　QQ：815079416
Email：hs20073@163.com
想说的话：交流者，请加Q；诋毁我无主机的，请走开。

董至诚 昵称：橙子

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《战神》
地址：河南省郑州市金水区政六街25号三单元27号
邮编：450008　QQ：569459187
电话：13523090150
想说的话：也没什么……

邹子通 昵称：HeHe

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《啪嗒嘭》、《怪物猎人》、《传说》
地址：吉林省长春市朝阳区西安花园
邮编：130051　QQ：24737664
电话：87812336
想说的话：热爱掌机，支持掌机，天下玩家是一家。

王奕彬 昵称：wyb

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：上海市奉贤区南桥镇立新南路15弄1号301室
邮编：201400　QQ：704062081　电话：57413036
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

顾宇森 昵称：暴风鹰

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：江苏省苏州市沧浪区醋库巷20幢202室
邮编：215006　QQ：673961006
电话：0512-61725141
想说的话：双机制霸才是王道！内外兼修不二法门！

梁广为 昵称：佐为

性别：男
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《机战》
地址：广东省肇庆市端州区端州三路 39 号 602
邮编：526020 QQ：64970884
想说的话：如果有喜欢《机战》的朋友，请和我一起讨论。

徐袁培 昵称：培子

性别：男 年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《传说》、《最终幻想》
地址：北京市朝阳区高碑店北京第17中学（高中部）
邮编：100022
电话：85370484
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

陈柄志 昵称：陈子龙

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《雪割花》
地址：河北省秦皇岛市海港区东环里 16-2-1
邮编：066000 QQ：949822350
Email：949822350@qq.com
想说的话：你可以在单机游戏里作弊，但不可以在网游里作弊！

黄智杰 昵称：王子

性别：男 年龄：13
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《龙珠》、《火影》
地址：广东省珠海市香洲区夏湾路东升东街22号1楼
邮编：519020
电话：15916280297
想说的话：祝《掌机王SP》的所有工作人员身体健康。

李世清 昵称：林断风

性别：男 年龄：13
拥有掌机：GB
喜欢的游戏：《火影忍者》、《无双》
地址：浙江省杭州市上城区清河中学八年级六班
邮编：310000 QQ：504246374
Email：504246374@qq.com 电话：86083825
想说的话：一分耕耘，一分收获。只要付出，就有回报。

谭雄杰 昵称：四方洁

性别：男 年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《洛克人》、《塞尔达》、《口袋妖怪》
地址：广东省佛山市南海区西樵镇江浦东路17号南座 504 号房
邮编：528211 QQ：423550882
Email：Edward065@163.com 电话：0757-86032380
想说的话：我说，这世界上就没有些奇怪的事情让我卷入的吗？

王天旭 昵称：萝卜

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《女神》、《怪物猎人》
地址：吉林省长春市高新区吉林大学前卫校区南苑三舍 134 寝
邮编：130012 电话：13069205997
Email：wangtianxu446@sina.com
想说的话：由于高考，很长时间没见，想死你们了。

许圣德 昵称：rOGer

性别：男 年龄：21
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：好游戏都喜欢
地址：吉林省长春市朝阳区卫星路7089号长春理工大学理学院 0601211 班
邮编：030022 QQ：117864897
Email：117864897@qq.com 电话：13596154669
想说的话：真正的玩家是对游戏有爱的。

肖航 昵称：小贝一族

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：福建省福州市仓山区闽江大道122号7座504号
邮编：350002 QQ：83740080
想说的话：希望有 PSP 高手加我 Q。

吴威程 昵称：QC

性别：男 年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《战神》
地址：浙江省湖州市吴兴区车站路车站新村12幢 303 室
邮编：313000
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

徐霄 昵称：宵风

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》
地址：浙江省东阳市新南路 66 号 502 室
邮编：322100 QQ：381041545
Email：yexiaoli8@126.com 电话：0579-86955587
想说的话：乐此不疲。

芦正卿 昵称：乌东东

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：辽宁省本溪市平山区第二十七中学九年级十一班
邮编：117000 QQ：370532674
电话：0414-5891310
想说的话：我的人生离不开《掌机王 SP》，离不开大家！

掌机王自由谈

栏目主持 马修

HI，大家好，“掌机王自由谈”又和大家见面了。话说时间过得真快，PSP、NDS一转眼陪伴了我们四年，而本辑“自由谈”收录的第一篇，就是谈一些关于掌机次世代的话题；第二篇则照例是100辑征文，征文活动到105辑就结束了，届时请大家为你最喜爱的或最有共鸣的作品投上一票！

掌机次世代浅谈

转眼间就到了2009年，这也是自2004年揭开掌机次世代大战序幕后的第5个年头了。两大主机在过去的4年里都显示出各自独特的魅力，也涌现一大批“次世代大作”，这些大作一方面体现出掌机的地位日益重要，甚至超越家用机，但另一方面，一些大作出在掌机上真的合适吗？质量又如何？这次我们就来谈谈掌机的“次世代”。

命名次世代——次世代“领头者”

从岩田聪为任天堂制定蓝海战略的那一刻起，就预示着颠覆传统将在往后的次世代大战中占有绝对的主导地位——事实也正是如此，在任天堂投入堪比一款GBA游戏、仅仅挂着川岛隆太教授监制这一连噱头都算不上的噱头的《脑锻炼》创造了日本



▲川岛隆太教授

文 马赛克

销量过500万、世界销量破千万的绝好成绩时，就为众多跟风的“山寨脑锻炼”的炼成埋下了伏笔，例如什么《眼力锻炼》、《常识力锻炼》、《恋爱能力锻炼》、《英语能力锻炼》……所有能想到的都做到了，这一点还真是要佩服任天堂起名字的技术，同样的“脑锻炼”，看NDS上是什么销量，PSP上是什么销量。刨根问底，其实除去两大主机操作上的差异外，最重要的还是任天堂抓住了顾客的消费心理，在游戏名字里加入较有名气的“XX教授监制”，多少让顾客觉得自己买到的是经过权威认可的，是原装正品。而在过去的游戏中，很少见到有这样宣传的，就算是国民级RPG《DQ》和《FF》，也不见有“坂口博信监制——最终的想象力锻炼”之类的作品，倒是在这股席卷全球的“脑白金”风潮后，小胡子开始以“《最终幻想》之父联和XX游戏设计师打造的神之大作”为噱头来宣传NDS上的几部作品，可惜，这些作品都未能被更多人接受，统统迅速沦落为非主流——当然，这些作品失败的原因还有其他方面。任天堂的命名策略可谓是前无古人，商业效果也是非常显著，可以说，这是次世代掌机游戏的领导者。然而跟风者只知盲目地跟风、却缺乏特色，使得此类游戏泛滥起来，就让人厌烦甚至产生抵制情绪了。总结来说，就是“名字可华丽，质量更是关键”。

表现力次世代——画面是否是惟一标准？



▲久多良木健的“21世纪的Walkman”宏愿虽未实现，但是PSP的日子过得也不错。

久多良木健对PSP的定义是——21世纪的Walkman，这句话不但带着索尼对PSP未来市场前景的期望，更是想让PSP带给人们当年Walkman降临人世所带来的震撼。而现在，久多良木健早已下台，PSP不论是硬件还是软件销量一直被NDS压制，但这并不是说PSP是台失败的主机。PSP仍有较高的人气和市场占有率，并且，PSP的1600万色16：9的宽屏所带来的震撼画面效果是NDS望尘莫及的。借助先天优势，PSP上诞生了诸多昔日家用机经典名作的移植版，例如《铁拳》、《宿命传说》、《机战MX》等，这些游戏在移植PSP后虽然有的系统上作出一些调整，但大多数作品还是能让玩家找到往日在电视机前手握手柄的快感。

看起来貌似还不错，但实际呢？总是复刻移植难免会让玩家感到厌烦，PSP早就已经被戏称为“冷饭机”，况且移植复刻的还不一定有往日水准……我印象最深刻的就是在PSP上玩的第一款《无双》——《真·三国无双 二度进化》，看了一下资料，似乎还不错，是根据家用机版《真·三国无双4》为原型制作的。但实际玩上的感觉和想象的差远了，首先是那个纽扣摇杆，摇得我的手那个欢乐……还有就是一块大地图被分成一块块的，走格子的感觉十分不爽，时隐时现的残影又是对我眼睛的挑战……通过这个例子形象地说明，家用机移植掌机，缩水是必然的。当然，像最近的《无双大蛇》、“《高达VS》系列”，都移植得比较成功，但毕

竟还是缩水过了，要选择的话，便携性可能是以上游戏的掌机版在这方面的惟一优势吧。其实，PSP上也有很多来自家用机的原创作品，只不过缺点都很明显，《战神》那样能让你体验到和PS2画面相差无几的大作，然而相对PS2版就游戏长度而言又太短；而像《寂静岭》那样内容还算充实的作品马赛克又显得偏多，被誉为典范的《CCFF Ⅶ》这样的作品又太少，总体来说，画面对于机能有限的PSP来说的确是一个不小的考验。

上面已经说过，NDS硬件先天不足，这点是公认的。以乐趣和新奇玩法而吸引玩家的NDS的画面虽略逊一筹，但适当的卡通渲染效果也算看的过去。令人受不了的是，某些并不适合在NDS上出的作品因为NDS那令人瞠目结舌的装机量而硬塞到NDS上，例如《蓝龙》、《ASH》等，你说要画面好我并不反对，但你别把这点当作卖点而大肆宣传啊。什么挑战NDS画面极限，史上最好NDS画面，做出来无非是一堆满屏马赛克的CG与简陋的3D建模，销量不好那是应该的。有的游戏画面做不好，那也只能是厂商的问题了，例如那《真·三国无双DS》令人惊心动魄的画面……

总的来说，次世代画面不一定能体现出这个游戏就一定达到了次世代的高度，但过于单薄的画面是肯定达不到次世代要求的。画面不可无视，但也不必过度重视。

操作次世代——操作是游戏的命脉

说到操作，其实在上面已经提到过一些了。NDS在操作方面相对PSP来说有更多的选择，看似平淡无奇的触摸屏和麦克风却带给玩家更多的选择，由此也诞生了许多新的游戏概念，例如《料理妈妈》、《应援团》、《超执刀》、《任天狗》等等，这较具亲和力的操作方式吸引了大批非核心玩家，也诞生了一个又一个销量神话……但触摸操作也有其弊病，就是在操作的同时手会挡住屏幕，而有的操作可能会使传统游戏玩家感到不适，反观NDS上复刻的《DQ》两作，完全没有支持触摸却有着非常高的评价——当然，这也和游戏本身质量有关系。

相对NDS，其实我更想谈谈PSP的操作——没错，PSP没有触摸屏和麦克风，但PSP却有一个摇杆，虽然那摇杆那啥了点，但起码在对应3D游戏更能做出精准的操作，这点是NDS所不具备的。还有，虽然索尼的创意略逊任天堂，但在PSP上有的游戏对应的特殊操作也使游戏相当有趣，像是《啪嗒嘭》、《乐克乐克》，都体现出很高的游戏性（虽然画面比不上其他PSP游戏），在平淡无奇中找到乐趣，这似乎是在GB时期的《俄罗斯方块》、GBA时期的《节奏天国》才能带给我们的快乐，虽说那已经是上个世代甚至是上上个世代的事了，但它们的游戏性，绝对不亚于现在的哪个次世代游戏！

总的来说，操作的好与坏直接影响了一个游戏的好坏，但一个次世代游戏并不一定需要多么次世代的操作（突然想起了《铁骑》），能给人带来乐趣，那才是主要的。而NDS新机种NDSi的摄像头能给我们带来什么惊喜？让我们试目以待吧。



◀萌翻千万人的《任天狗》，全新的触摸操作操作让NDS时代的任天堂游戏阵营又崛起了一批新贵。

我与掌机的故事

100辑 有奖征文

文 journey

每个玩家都有自己的经历、自己的故事，大环境下成长起来的我们都有着非常多的共同语言，下面就是journey同学在方方面面讲述自己与掌机的故事，包括第一次接触、家庭、哥哥、朋友……下面让我们一起来欣赏。

一 第一次接触掌机

上了初二以后，我被分到了最后一排。我的同桌浩子是个游戏迷，他有PS2 PSP和NDS。在我俩成为同桌的第一天，他就拿着一台白色的PSP玩。

我凑了过去问他说："嗨，浩子，这是什么呀？""PSP。""哦，是PSP呀。"那流线型的机身和高清的画面瞬间吸引住了我。他见我看得出神，便问："要玩么？""当然要了！"我兴奋地说。

他把PSP交给了我，当我接过PSP时才发现这小小的掌机上居然有着这么多的按键，我顿时有些不知所措了。但他很热心地教我，而我一时也学不会，就干脆把PSP还了："还是你玩吧，我看看就行了。"他好像看透了我的心思一样，接过PSP为我演示起来。他演示了一会儿又交给我——这一次我终于能玩起来了。

这就是我第一次接触掌机，从那时起我就知道像掌机这么好的东西一定很贵，对一个学生来说就像奢侈品一样，但我还是希望能有一台属于自己的掌机。

二 我的家庭

我有一个亲生哥哥，他大我7岁。我的父母喜欢女孩，认为女孩贴心懂事，于是他们便生了第二胎，也就是我。很显然，我让他们失望了，而且因为"计划生育"的问题，我的降生还为家里带来了不少罚款。

父母很爱我和哥哥，他们在我很小的时候便给我和哥哥买了一台FC。因为我还小，没多零花钱，所以游戏卡带就由哥哥一手操办。每天放学后，我和哥哥就坐在电视屏幕前玩，哥哥经常让着我，那时的快乐温馨至



今记忆犹新。

后来，我上了初中，哥哥则考上了大学，父母给哥哥买了手机和数码相机作为奖励。其实哥哥本来想要PC的，可是父母不同意，他们怕哥哥在大学里沉迷PC游戏而耽误了学业。我们的父母本来不是这么不开明的，我想这一定和电视上大肆报道的关于游戏而产生的不良事件有着很大的关系。几乎每天都有类似的新闻像暴雨一般袭击着他们，每次总能让他们瞠目结舌。到了现在，他们仍认为玩游戏是一件极其危险的事情，只要玩得入迷不但会影响学习成绩，还会做出违法犯罪的事情来。因此家长会尽量避免我和哥哥接触游戏。显然，他们是被那些为数不多的例子给吓怕了。

当我上了初二时，父母给哥哥汇了5000元，哥哥后来在学校里买了一台笔记本电脑。他们竟然还问我想要什么，我猜股票一定是又涨了，于是我也毫不客气地说想要PSP，家人听了以后问我那是干什么用的，我直说了——他们的脸一下就拉了下来，接着便是长时间的说教。我的心里想着PSP，嘴里却不住地说着“嗯，知道了……”

说教完了，父母便表示愿意为我买台彩屏学习机，并说学习机既可以学习又可以听音乐，这样可以提高学习效率。我想到从家长那里是不可能得到PSP了，就是PC也不太可能，一部学习机已是最高标准了，便也同意了。没想到的是家长当天晚上就买回一台诺亚舟的NP890，要2000元呢！这价钱够买套PSP了。再好的学习机也不如PSP好，哎，我还真羡慕浩子呢！

三 浩子

浩子的脸很白，头发有些发黄，他长得又高又瘦，看起来不太健康。他运动得不多，有时间就在家里打游戏。他有些内向，不善于同人交往，但是如果有人对游戏感兴趣的话，他就会很有热情。他会邀请同学到他家里玩PS2，还会把PSP和NDS借给同学玩。我想他一定是想在班里找一个和他志同道合的朋友。

我去过他家，他家比较富裕，家人在家的时间并不多，他有时会在他奶奶家吃饭。他的学习并不好，但他的父母却并不反对他打游戏——从他家的游戏主机的数量就可以看出，像FC、MD、PS、GBA SP……他都有。在他的卧室里还有一台小电视机来供他玩家用机。他的书柜里不是像我一样装着学习资料和世界名著，而是几十本《掌机王SP》和近百本的《游戏机实用技术》。

我很不解的是为什么他学习不好，他的家长却支持他玩游戏。我问他时，他笑着说：“学习是学习，游戏是游戏，两码事嘛，凭什么学习不好就不让玩游戏啊！”这话乍听很荒谬，但仔细想想却有几分道理。但我还是不相信中国有这么开明的父母，在我的追问下浩子说出了实话。原来浩子从小便喜欢到处乱跑，家人工作很忙，没工夫照看他，就买了游戏机把他拴在家里。因此他从小就缺乏锻炼，身体并不是很好。但他和我一样都喜欢运动，喜欢篮球，因为篮球他还留级了。

那是一节体育课，我们和同学一起打篮球，浩子不小心扭伤了腰，我们赶快将他扶了起来送回了教室，他伤得不轻，要定期作牵引治疗。我们的班主任半开玩笑地说浩子的腰伤是“腰椎肩盘突出”，让同学们以后打球时注意点。我想老师一定是嫌浩子请假太多，心中有些不满，所以便开了这么个令浩子和我都很生气的玩笑；但她还为她能逗笑同学而自豪着。这件事以后浩子请了几个月的长假，由于他误了很多课，所以留了级。留级后的老师待他很好，他的成绩也有所上升。



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

四 我与《掌机王SP》

浩子会经常把他的《掌机王SP》借给我，而我只对掌机感兴趣，掌机有便携性，可以偷着玩。自从浩子请假在家休息后，我看他的《掌机王SP》没有原来那么方便了，所以我就要有一台属于自己的掌机。

我从62辑中得知63辑上旬就出，可是我买62辑时已经快中旬了。过了几天后，我去买63辑时，老板却说卖完了。原来我买62辑的后一天63辑就来了……从此之后，每当《掌机王SP》发售的时候，我都每天去跑书店，这也足以证明了我对掌机的热爱。



《掌机王SP》看得越多，我对掌机的渴望就越大。怎么能得到一台掌机呢？我冥思苦想着……《掌机王SP》的抽奖栏目引起了我的注意，我决定参加抽奖。

我有一个同学的家长在邮局工作，每当过年时，他的家长都能往家里那拿几十张明信片。我跟他说了我要抽奖的事，他表示大力支持，一下子就给了我10张，并嘱咐我中奖后要借他玩。接着我便怀着希望地寄出了第一张明信片，当时寄一张明信片要8角（现在要1元2角），而我那同学给我的却是6角的，结果可想而知，当我补齐邮资时，抽奖的日期却过了。话说邮递员叔叔真是太抠门了，不就是2角钱嘛，帮我寄了不就得了……害我少了一次中奖机会。

不过我很幸运，当我参加了几次抽奖后我终于中了奖，而且是大奖——一台黑色的PSP。你们别不相信，我就是66辑的特等奖得主，我的姓名就在68辑的中奖名单上登着呢。

当我看到自己的名字时我也不相信自己的眼睛，在我打电话确认了之后我沸腾了，我中大奖了！我把这一喜讯告诉了我所有的亲朋好友，平时很严格的父母也很为我高兴，他们给我买了4G的记忆棒、《潜龙碟影》的UMD还有不少周边。这是我有生以来最高兴的一天。

决定自己买。

我的第一本《掌机王SP》是62辑，以前浩子借我的《掌机王SP》没有“口袋光环”光盘，当我发现了书里附赠的光盘时便马上看了起来。父母见我看了关于游戏的影像后便又唠叨了起来，我的脑子里却想着《逆转4》、《DJMAX》、《波斯王子》等大作的游戏画面，想着如果有一天我有了掌机以后就玩这些游戏……光环的末尾是“大连DS之家”的游戏聚会，我听着动听的背景音乐，看着画面中大家联机的场面心里突然感觉到，能有一台掌机是一件多么幸福的事情！也就是那时我下定了决心，我

有了PSP后，我的生活一下子丰富起来了。我会经常拿着PSP找浩子联机，浩子也经常给我拷ISO和电影，我们还一起攒钱买了不少《PSPe族》等来武装自己的小P。

可惜的是PSP只有一台，我和哥哥只能轮着玩，不过我们从来没有抢过，我玩的时候哥哥为我加油，哥哥玩的时候我给他出主意，每次我们都能玩得很开心，就像回到了小时候玩FC的时候。

五 失去PSP



当我卖了PSP后，家长再没有破门而入了，对我的说教也少了。我用卖机的钱买了很多掌机专刊和专辑，还邮购了几本以前的《掌机王SP》。初三的课程并没有想象中的紧张，我和同学会经常买漫画一起看，就这样过了一年，我考上了重点高中。虽说是重点高中，但这是所有重点高中里最次的中学之一，不过再次也叫重点，家长准备奖励我，但特别注明了掌机是不可能的。不过我得到了新车，哥哥也把PC带了回来，再加上没有作业，我度过了一个还算愉快的假期。

快乐的时光总是短暂的，转眼间暑假过去了，开学我就上初三了。父母对我的“攻击”频率和时间长度都大大提升，哥哥也返校上大学了，原来的2 VS 2的局面变成了1 VS 2，我在与父母的“战斗”中节节败退，最后我被迫签订了“不平等条约”，那就是只准星期天玩两个半小时的PSP，违反了条约就没收PSP。

一星期玩两个半小时的PSP也太少了，因此违反条约是再所难免的。而父母对我也不放心，他们隔三差五地闯进我的房间，问我吃不吃水果，喝不喝牛奶什么的。

看得出来，关心我是一方面，同时也是为了突袭。父母的行动速度极快，他们从不敲门，根本不给我反应的时间，每次当他们已经冲进房间时我都还津津有味地玩着PSP。不过父母并没有没收PSP，而是对我说教，并让我保证下次不再偷玩。保证了我也在偷玩，这次我有十成的把握不被发现，那就是假装睡觉，然后再躲在被子里玩。被子里又热又闷，我实在忍受不了便坐起来玩，没想到的是没过多会儿父母还是像往常一样冲了进来。接着我便和父母吵了一架，第二天我便卖掉了PSP，那时PSP-2000刚破解，我的1000型就卖了个白菜价。

这件事之后我得出了一个结论，那就是如果父母不支持玩游戏的话，就最好别让他们知道你有掌机，虽然你可以充分利用掌机的便携性，但当你的父母知道了你有掌机时候他们的警惕性会大大超出你的想象。

六 掌机之梦

就在不久前，我开学上了高一。这所高中补课补得很厉害，老师管得也很严。我真想在课后玩一玩掌机来放松一下，如果PSP还在的话就好了……唉，都怪我当时太冲动，其实那天我偷玩被发现完全是因为父母上厕所时无意发现的，当我知道这件事时我才感到了后悔。不过后悔并不起作用，只有行动才能让我重新获得掌机。另外我还在高中住校——是时候了，我要为了掌机而努力。

从此后我便省吃俭用，并向杂志社投稿，另外我还有以前卖机剩余的几百元，如果大家看到了我这篇稿子的话，那么我一定已经圆了我的掌机之梦了。

我还要参加抽奖，如果我抽到了NDS的周边我就买NDS，如果我抽到PSP的周边我就买PSP，如果什么都抽到我就继续努力，然后NDS和PSP一块买……

七 约定寒假

听了我的掌机之梦后，哥哥的小宇宙被点燃了。他要在大学里好好学习，赢取奖学金，并利用课余时间做兼职。他要带回PSP和NDS与我在寒假联机。

哥哥，加油！大家，加油！

NDS 炸弹人大陆2

◆Hudson◆ACT

评论人 HYHZ　评分 8

《炸弹人大陆2》比起前作进步了不少，Hudson这次也是非常有诚意。本作继承了“《炸弹人》系列”的一贯风格，上手容易，代入感极强。战斗爽快，刚一开始玩就会有不想放下的感觉。

本作的装备系统搞得特别繁多，笔者没有计算，传说是有19万种组合……这样就使得打法更加的多变，各种技能的组合使用更有趣。但变来变去，炸弹威力还是要强，炸弹人还是要跑得快，否则炸着炸着自己也很快挂掉。所以也就是说，一些装备组合根本就没用了。而且很多技能各部分的装备上都有，还不能叠加，穿那么多干什么？每大关都有10小关，打完就会得到一定的评价。装备则需要在每关炸开一些特定的箱子获得，很耗时间。想得到高评价每关就要打至少两回，一回打评价，一回打装备，大大增加了游戏的可玩度。



BOSS战很华丽，BOSS都很巨大，攻击很霸气。但有几个BOSS不贴着它放炸弹根本就炸不到，炸弹的火力长度都没有用了。杂兵到后期有些变态，都有可以保命的技能，而且不炸个三四次都炸不死。

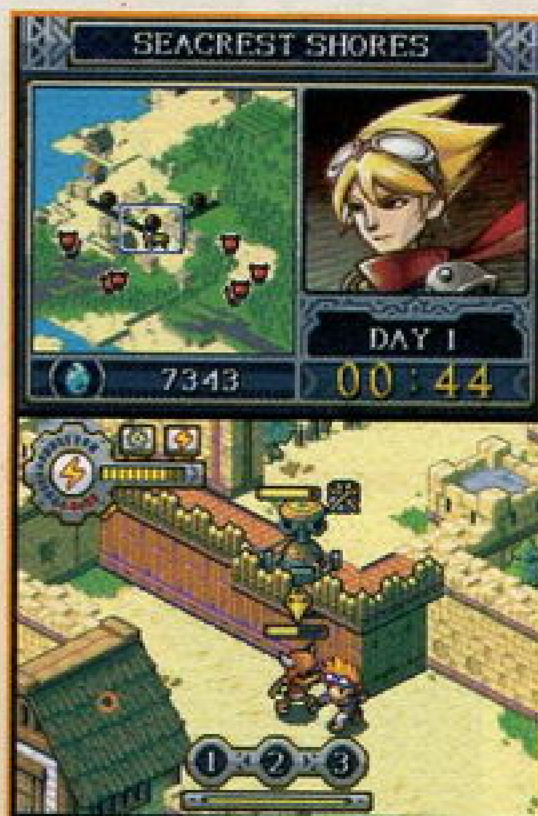
随着游戏的进行，装备的提升，游戏的节奏会越来越快。虽然玩起来爽快，但在后期来说就太快了。快得来不及解谜，放完炸弹来不及跑开，就算带个盾可以不炸自己，但杂兵会打你——玩着玩着会逐渐感觉很是局促，如果一直控制在中期的节奏就会好很多。

总的来说，本作是一款佳作，画面做得很精细，装备的细节可以看得很清晰，每关的过场小动画很有电影的感觉，每个小关的过关条件和隐藏要素都很值得研究，是一款不错的休闲作品。

NDS 洛克的冒险

◆THQ◆SLG

评论人 Zorker　评分 8



本作是由THQ在NDS平台推出的一款战略游戏。欧美式审美观下的人设、独特的游戏系统，使许多专注于日式大作的玩家忽略了本作的存在。其实本作的素质相当不错，很有自己独到的乐趣所在。

虽然是欧美厂商推出的作品，但本作清新漂亮的画面氛围和空灵的音乐都很有东方风味，乍看之下像是款日式RPG。其实本作是类似《塔防》的战略游戏。游戏中，玩家需要建设防御工事，在限定时间内完成保护目标或者击溃敌人的任务，独特的系统使游戏的每分每秒都有一种紧张感。游戏中防御工事种类众多，敌人与地形也十分多样化，使得玩法更多变，也更具有乐趣。作为NDS平台上独具特色的游戏，相信本作会让战略游戏爱好者爱不释手。

游戏最突出的方面是剧情，充满冲突与意外而又深具哲理的剧情，足以让人放下对欧美厂商不善于处理游戏剧情的偏见。在多段精美过场动画的烘托下，主角洛克的百日冒险曲折而牵动人心，最后剧情的大逆转更是让人震惊。如果你英语水平不是太差，那么就请耐心地见证这个少年的传说吧，当一切画上句号时，那悲伤而耐人寻味的结局一定会让你感动。

游戏也不是没有缺点，如BOSS战设计得太单调，游戏类型单一……但是，这些缺憾并不能让人否定游戏整体的优秀。跳出成见，偶尔玩一下那些大作以外的特别的游戏，说不定你会享受到一种别样的乐趣。

火热秘技

由于放假的关系，错过了万智牌新系列《聚流》的现开赛，实在是非常可惜。在网上查了查牌表，感觉《聚流》里的牌似乎没什么特别突出的特色，几个“新异能”其实一点都不新。尤其是我最喜欢的蓝色普遍不强，这个原本称霸一方的颜色现在只能作为辅助出场了……虽然有点失望，但还是希望什么时候能打上新系列的牌！

NDS 最终幻想·水晶编年史 时之回声

日版 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

秘技

○卡片获得

游戏中的卡片可以带来不少意想不到的效果，想快速获得卡片可以有两个方法。一是在世界地图上随机遇到仙人掌时用魔法攻击之，一次可以掉落三枚卡片，在离开当前区域再回来之后还可以再刷。第二种方法是在最初的森林里的最南端，用魔法攻击这里的一颗树也有机会获得卡片。

○染发莫古力

在街市里可以遇到一只紫色的莫古力，可以为角色改变头发的颜色，每次完成一个任务之后都可以回来这里改变发色。当然，ユーク族是不能染发的……

○前作BOSS

进入图书馆之后，打倒一些黑色的元素状敌人后就会出现一些黑色的旋涡，进去之后就可以挑战前作《命运指轮》中ハカサソリ、ベヒーモス、ズー、アングリーフラワー、ドラゴン、リッチ、クー・チャスペル和ガルデス教皇这几个BOSS，从它们身上可以打到不错的素材。



NDS 月面惊魂

美版 Moon

秘技

由于操作比较麻烦，所以我一般不会在家用机和掌机上玩FPS。不过NDS的触控操作倒是给FPS提供了方便。最近发现的这款《月面惊魂》就是款不错的FPS游戏，虽然容量只有512Mb，但是内容却相当丰富。CG数量多得“令人发指”，音



乐也可圈可点，推荐读者朋友们尝试尝试。

○奖励任务

在游戏的每个普通关卡里，玩家都可以找到三个隐藏的异形神器，如果将三个神器都找到之后再完成关卡，就能开启一个奖励关。

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 美版 指环王 征服 金手指

The Lord of the Rings：Conquest

○GameID：CLQP 8b0fe657

指挥点数最大

```
62100C94 00000000
B2100C94 00000000
00000004 00384000
D2000000 00000000
```

时间最大

```
62100BFC 00000000
B2100BFC 00000000
1000000A 00002EE0
D2000000 00000000
```

关卡全开

```
22124E18 0000000B
```

全徽章

```
12124E68 0000FFFF
```

全奖章

```
D5000000 0000000F
C0000000 0000000E
D8000000 02124E6D
D2000000 00000000
```

NDS 日版 女神异闻录 恶魔幸存者 金手指

女神异闻录 デビルサバイバー

○GameID：CVIJ 672c9040

拍卖评价最大

```
122434AC 0000270F
```

菜单全开

```
222434BF 00000070
222434C0 00000007
```

技能档案全开

```
02243474 FFFFFFFC
02243488 007FFFFF
E2243478 00000010
FFFFFFFF FFFFFFFF
FFFFFFFF FFFFFFFF
```

技能装备无视限制

```
120E45FA 0000EA00
120E462E 0000EA00
120E4726 0000EA00
120E475A 0000EA00
120E4842 0000EA00
120E4876 0000EA00
```

伙伴HP不减

```
0209477C EAFDAE2B
E2000030 00000028
E59FC018 E59CC000
E59FB014 E08CC00B
E155000C 31D501B4
2040000A EA0251CB
02189018 000009BC
D2000000 00000000
```

战斗后获得金钱最大

```
0207A318 EAFE173C
02000010 E59F2000
02000014 EA01E8C0
02000018 0001869F
```

战斗后获得经验值最大

```
0207A290 EAFE175A
02000000 E59F1000
02000004 EA01E8A2
02000008 0098967F
```

二次移动和攻击

```
020C5210 EAFCEB82
E2000020 00000010
E3A0C000 E5C0C000
E1D000B0 EA031478
```

全员满行动力

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
22243076 00000063
DC000000 0000001C
D2000000 00000000
```

全员满移动力

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
22243077 00000009
DC000000 0000001C
```

敌我双方MP不减

```
02091E74 E1D401B8
020A230C E1E411B8
```

全员满力量

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307A 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000
```

全员满魔力

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307B 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000
```

全员满体力

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307C 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000
```

全员满速度

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307D 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000
```

全员满HP上限

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
1224307E 000003E7
DC000000 0000001C
D2000000 00000000
```

全员满MP上限

```
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
12243080 000003E7
DC000000 0000001C
D2000000 00000000
```



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

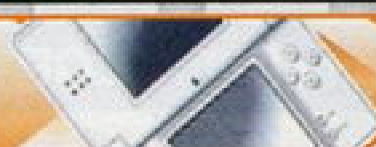
发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

2月份的掌机游戏阵容依然精彩，游戏性满点的《马里奥和路易RPG3》，以及系列的革新之作《光明力量 羽翼》等都是NDS平台值得推荐的作品。相较之下，2月份PSP平台的受瞩目作品更为丰富，像《阿克西斯的威胁V》、《真·三国无双 联合突袭》，以及从1月延期到2月的三个版本的《偶像大师SP》等都具有较高的可玩性。无论你手中拿着的是NDS还是PSP，2月份是肯定不用担心没游戏玩的咯。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年2月					
11日	马里奥和路易RPG3	マリオ&ルイージRPG3	Nintendo	RPG	4800日元
12日	佐贺的超级奶奶DS	佐賀のがばいばあちゃんDS	Try First	AVG	5040日元
19日	光明力量 羽翼	シャイニング・フォース フェザー	SEGA	S・RPG	5229日元
19日	猿猴进化记DS	サルさるDS	D3 Publisher	ETC	3990日元
19日	超剧场版KERORO军曹3 击侵龙战士是也！	超劇場版ケロロ軍曹 击侵ドラゴンウォリアーズであります！	NBGI	ACT	5040日元
24日	C.O.R.E.	C.O.R.E.	Graffiti	FPS	29.99美元
26日	游戏中心CX 有野的挑战状2	ゲームセンターCX 有野の挑战状2	NBGI	ETC	5040日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
26日	电击学园RPG 维纳斯十字架	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス	Ascii Media Works	RPG	5670日元
26日	钢铁新娘DS 新娘+机械+男+女	ケメコデラックスDS ヨメとメカと男と女	5pb.	AVG	5040日元
2009年3月					
5日	网球王子 双打王子 辉煌男生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 BOYS,BE GLORIOUS!	Konami	SPG	5250日元
5日	网球王子 双打王子 高雅女生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 GIRLS,BE GRACIOUS!	Konami	SPG	5250日元
5日	七龙战记	セブンスドラゴン	SEGA	RPG	5040日元
5日	相棒DS	相棒DS	Tecmo	AVG	4980日元
10日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	AVG	29.99美元
12日	心跳回忆 女生版 初恋 Plus	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love Plus	Konami	SLG	5250日元
17日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	ACT	34.99美元
19日	侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相	探偵 神宫寺三郎DS 伏せられた真实	Arc System Works	AVG	3990日元
19日	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろ～ん大変身	NBGI	ACT	5040日元
19日	樱兰高校公关部DS	樱兰高校ホスト部DS	Idea Factory	AVG	5040日元
19日	黑执事 幻影幽灵	黑执事 ファントム アンド ゴースト	Square Enix	AVG	5040日元
19日	园丁妈妈	ガーデニングママ	Taito	SLG	5040日元
26日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
26日	幽灵之火DS	ウィル・オ・ウィスプDS	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
2009年4月					
2日	职业棒球 家庭棒球场DS 2009	プロ野球 ファミスタDS 2009	NBGI	SPG	5040日元
2日	超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	NBGI	S・RPG	6090日元
2009年5月					
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	5040日元
2009年春					
未定	海腹川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
未定	龙珠Z物语 赛亚人来袭	ドラゴンボールZストーリー サイヤ人来袭	NBGI	RPG	售价未定
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷・螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	Alchemisit	AVG	售价未定
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定
未定	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	售价未定
未定	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
发售日未定					
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

马里奥和路易RPG3

期待度 A

2.11 ■Nintendo ■RPG ■4800日元



在这款“马大叔”新作中，大反派库巴出人意料地将与马里奥兄弟共同展开冒险。库巴、马里奥兄弟将分别在NDS的上下屏展开冒险，虽然他们不是真正意义上的并肩作战，但他们所采取的行动却会在不经意间互相影响到对方，有时还需要利用该方法来解开各种谜题。游戏的战斗依然具有一定动作成分，根据时机按下按键的系统虽然看似简单，但实际玩起来却妙趣横生。

偶像大师SP

期待度 A

2.19 ■NBGI ■SLG ■5040日元



三个版本分别收录了性格各异的数名偶像，并各自设置了一名竞争对手。玩家要扮演事务所的制作人，与新人偶像互相扶持，一方面训练她们的表演能力，另一方面也要通过电视等经营手段提高其知名度，最终将其培养成大人气的顶尖偶像。利用通信功能实现的“事务所模式”能支持玩家进行道具交换和演出对战等有趣的联机内容。除了偶像经营外，三个版本的原创剧情也令人期待不已。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年2月			
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V	NBGI	SLG	5500日元
12日	天诛4	天诛4	From Software	ACT	5040日元
19日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	5040日元
26日	异界年代记	ミマナ イアルクロニクル	Gungho Works	RPG	6090日元
26日	假面女仆卫士 跃动大混战	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
26日	秋之回忆 女生版	ユア・メモリーズオフ Girl's Style	5pb.	AVG	5040日元
26日	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
26日	金色的琴弦2f	金色のコルダ2f	Koei	SLG	5544日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
		2009年3月			
12日	Ever17 时光的羁绊	Ever17 —the out of infinity— Premium Edition	Cyber Front	AVG	5040日元
12日	Never7 无限轮回的终结	Never7 —the end of infinity	Cyber Front	AVG	5040日元
12日	抵抗 报复之刻	レジスタンス 报复の刻	SCEJ	TPS	4980日元
19日	零・超兄贵	零・超兄贵	Gungho Works	STG	6090日元
19日	遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版	遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版	Koei	AVG	6090日元
19日	亲吻羊君	羊くんならキスしてあげる	Cyber Front	AVG	5040日元
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一Software	AVG	5040日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	SLG	5229日元
19日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
19日	龙珠 进化	DRAGONBALL EVOLUTION	NBGI	FTG	5040日元
26日	幽灵之火 携带版	ウィル・オ・ウィスプ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく！ナイトメアパラダイス	Konami	AVG	5250日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル	NBGI	ACT	6090日元
		2009年4月			
9日	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	5490日元
23日	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	售价未定
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A・RPG	5040日元
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	5040日元
未定	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	售价未定
		2009年春			
未定	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


真·三国无双 联合突袭


七龙战记


网球王子 双打王子 高雅女生&辉煌男生


名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探

新作特搜队

最新发售游戏影像直击





世界传说 光明神话2
北斗神拳 拉奥外传 天之霸王
噬魂师 战斗共鸣
最终幻想·水晶编年史 时之回声
女神异闻录 恶魔幸存者
指环王 征服
怪兽竞速手
B小组 金属卡通小队

随盘附送

最新热门游戏火热附送



2款PSP ISO
世界传说2 光明神话
龙士传说 无限 加强版
5款NDS ROM
最终幻想·水晶编年史 时之回声
文明 变革
祖博
雷顿教授与最后的时间旅行（中文版）
虫师 天降之村（中文版）

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《FFCC 时之回声》特典OST等着你。

电影前线

最新大片前瞻


幻想世界


51号星球


变形金刚2


海洋深处3D

新动一刻

新番动画全接触

玛利亚狂热
黑神





《口袋光环DVD》Vol.104有奖问答题目

《指环王 征服》游戏影像中的独眼巨人最终是被下列哪种职业的角色打败的？

A：弓箭手 B：剑士 C：法师

本辑活动奖品 MARS烧录卡 3名



中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第102辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖



NDS烧录卡

6名

昆明市	李冠宏
太仓市	杨天远
大连市	杨桢
北京市	赵晨曦
上海市	周煜辰
郑州市	竺若颖

三等奖

6名

北通、黑角掌机周边

宁波市	孔高翔
沈阳市	李根
南昌市	李浚安
锦州市	孟昊
重庆市	吴立为
常熟市	肖耸立

二等奖



5名

NDS烧录

座式充电

贵阳市	胡晓朴
哈尔滨市	李元
巢湖市	陆家真
湖州市	谭德祥
济宁市	徐嘉楠

《掌机王SP》第102辑DVD问答—中奖名单

MARS烧录卡



3名

Vol.102 有奖问答答案：C

有奖问答中奖名单

哈尔滨市	吴明浩
武汉市	钟奕龙
北京市	陈博

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。





ISBN 978-7-89476-105-7

ISBN 978-7-89476-105-7